

Зомби-апокалипсис

(ZombieWorld)

Настольная Ролевая Игра



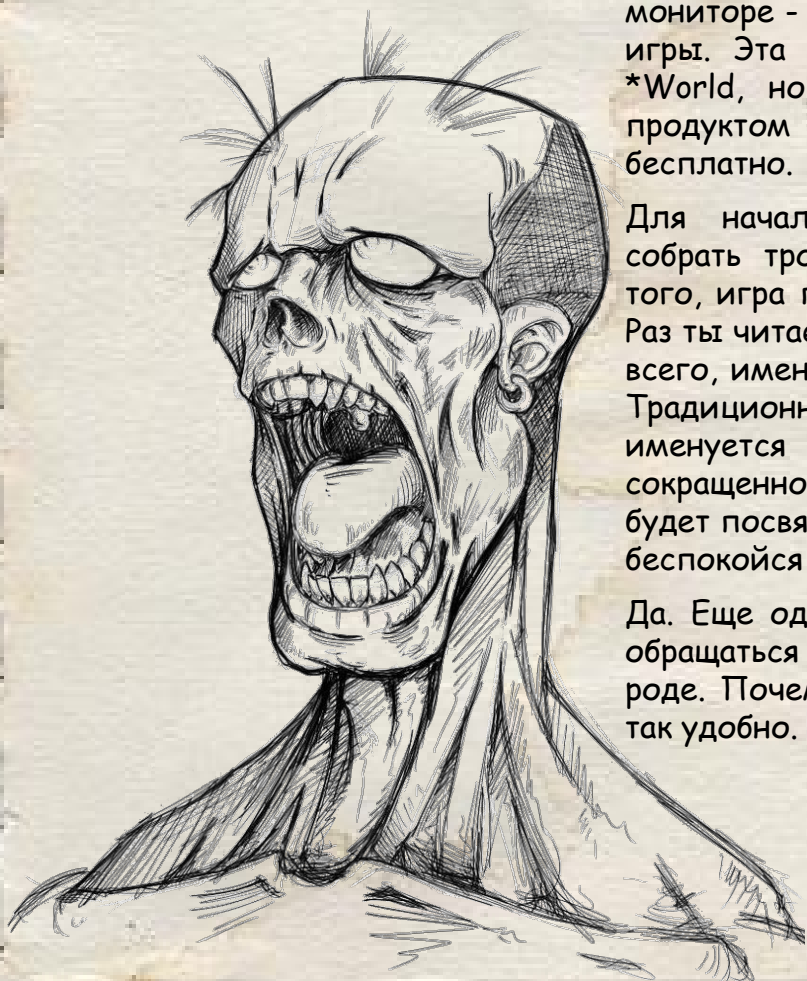
За авторством ДВЧ

От всей души хочу поблагодарить *Gregor Vuga* за его книгу "Саги об Исландцах", благодаря которой я познакомился с механикой *World и полюбил ее. Этот документ построен по образу и подобию "Саг" и не редко заимствует их структуру и логику.

Отдельное спасибо ребятам из Студии 101, переведших и издавших "Саги об Исландцах" на русском языке.



Никто не знает как или почему люди превратились в бессмертных алчущих монстров. И почему часть людей оказалась не подвержена этому. Возможно, никто никогда и не узнает. Еще вчера все было нормально, а сегодня мир летит ко всем чертям. Оглянись! Чертовы куклы, недавно бывшие людьми, оказались практически бессмертными монстрами и охотятся за немногими выжившими. Слова "государство" и "закон" в одну ночь стали анахронизмами. И будто этого мало, сами выжившие то и дело дерутся между собой за пол-литра бензина, за банку консервов или пачку патронов. А теперь закрой глаза, открой разум: чувствуешь? Где-то на грани восприятия всегда ждет НЕЧТО, некий чуждый разум. И от этого Нечто никому из нас не скрыться.



То, что ты видишь сейчас на своем мониторе - правила настольной ролевой игры. Эта игра основана на механике *World, но является самостоятельным продуктом и распространяется бесплатно.

Для начала игры тебе потребуется собрать троих-четверых друзей. Кроме того, игра потребует наличия ведущего. Раз ты читаешь этот документ, то, скорее всего, именно ты и окажешься ведущим. Традиционно в играх *World ведущий именуется Мастером Церемоний или сокращенно МЦ. Тому, как вести игру будет посвящен отдельный раздел, но не беспокойся - это не сложно.

Да. Еще одно. Я не знаю тебя, но буду обращаться к тебе на "ты" и в мужском роде. Почему? Просто потому, что мне так удобно.



Вступление

Что это за книга?

Эта книга содержит правила настольной ролевой игры о людях, пытающихся выжить в кошмарных условиях зомби-апокалипсиса.

Что-бы начать играть, тебе потребуются карандаши, бумага и как минимум три шестигранных кубика (в идеале, по три кубика на каждого игрока, не считая МЦ).

О чём эта игра?

Игра посвящена тяжёлым испытаниям, бедам и приключениям, выпавшим на долю простых людей, пытающихся выжить после Конца Света.

Я не знаю, как произошел твой Апокалипсис. Была ли это эпидемия смертельного вируса, ядерная война или колдовство вуду...

Кто те безмолвные тени, что слоняются по улицам покинутых городов и преследуют всякого, в ком еще теплится искорка жизни? Возможно, это живые люди, зараженные некоей болезнью, или же восставшие из земли мертвецы, одержимые злыми духами... Это решать тебе, МЦ, и твоим игрокам.

Главное в этой игре - выживание. Крошечная группка людей с разными целями, характерами и понятиями о добре и зле. Людей, сведенных превратностями судьбы под одной крышей и окруженных враждебным сошедшим с ума миром. Как они поведут себя?

Сплотятся в единую боевую машину? Отправятся на поиски причин Апокалипсиса? Рассорятся и разбегутся каждый в свою сторону, оставив лишь несколько исписанных карандашом страниц на полу заброшенного дома?

Почему мы играем в зомби-апокалипсис?

О зомби-апокалипсисе снято немало фильмов, и написано предостаточно книг, но это не обязывает тебя воссоздавать первое или второе.

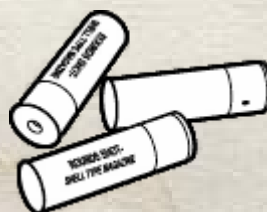
И хотя выживание является важной частью игры, тебе не надо переживать за «материальную часть» или беспокоиться о соответствии действий игроков реалиям выживания в дикой природе. Зомби-апокалипсис создает напряженную ситуацию и обрисовывает антураж, но мы играем для того, чтобы открывать новое и удивляться ему, а не ради описания 25 способов разжигания костра.

Мы играем ради героев истории — доблестных, таинственных, подверженных заблуждениям, невероятно сильных, невыносимых и вдохновляющих. Мы наблюдаем за ними и смотрим, что они делают и что с ними происходит, точно так же, как следим за любимыми персонажами в хорошем сериале.

Основы игры

Задача участников — сыграть персонажа, взять на себя его или её роль. Для этого не нужно вставать с места и устраивать театральное представление. Можно подражать голосу персонажа, если тебе хочется, но даже это не обязательно. Тебе просто нужно представить его в той ситуации, в которой он оказался, и сказать, что он говорит и делает.

Не думай об этом слишком долго, доверься своему персонажу и другим игрокам.



Беседа

Для игры нужны как минимум два игрока. Группа из четырёх или пяти человек будет оптимальной, группа более семи человек — слишком велика. Один из вас возьмёт на себя роль Мастера Церемоний — коротко МЦ.

МЦ описывает мир и ситуацию другим игрокам. Вместо того, чтобы играть своего персонажа, он выполняет особые обязанности. В этом документе имеется целый раздел, адресованный именно МЦ, его роли, ходам и принципам.

Остальные участники играют одним (или больше) выжившим — героем истории, которую вы будете создавать вместе. Каждому игроку понадобится распечатанный буклет его персонажа и карандаш. Также не лишними будут 3 шестигранных кубика (далее я буду именовать их 3d6).

Беседа

Не совсем верно называть эту игру настольной. В этой игре нет ни поля ни фишек, чтобы расставлять их на столе. Небольшой столик, чтобы положить буклеты или наскоро набросать план местности, добавит комфорта. Но он вовсе не обязателен.

Правильнее было бы назвать эту игру — разговорной ролевой игрой. Ибо беседа — ее основная составляющая. Вы говорите обо всём, что происходит с вашим персонажем, с окружающим миром и вообще со всем в вашей истории, уточняете, дополняете друг друга, задаёте вопросы. При этом вы не «ходите» по очереди. Скорее это похоже на диалог — мы сообщаем собственные идеи и стараемся выслушать других.

В ходе игры вы постоянно будете что-то обсуждать, кричать и смеяться, но у каждого должна быть возможность быть услышанным и получить свою долю внимания. Не возлагайте эту работу только на МЦ. Помните, что каждый должен быть полноправным участником общей «беседы».

Сюжет

Действие игры происходит в вашем общем воображаемом пространстве. Вы рассказываете историю вымышленных героев, попадающих в вымышленные приключения в вымышленном мире. Так возникает сюжет.

Игроки описывают действия как своих персонажей, так и многих других, чью судьбу МЦ доверяет игрокам. Сам МЦ обеспечивает адекватную реакцию мира и его обитателей на действия героев и развитие сюжета.

Границы ответственности

Задача МЦ — рассказывать о реакции мира на действия и бездействие игроков: о погоде, о природе, обо всех вещах и людях в воображаемом мире, кроме персонажей игроков. Также он может напомнить самим игрокам, что их персонажи чувствуют или испытывают (холод, боль, голод, страх или одиночество). МЦ в праве подсказывать или предлагать, но он не может принимать решений. Тут пролегает граница его власти.

Персонажи принадлежат игрокам. Их решения, их судьбы, их жизнь и даже смерть (и пусть правила решают, суждено ли герою погибнуть, но именно игрок должен описать, как это произойдет).



Структура хода

Ходы

Когда персонаж игрока предпринимает важное действие, призванное двинуть сюжет вперед или позволяющее отсрочить неизбежное - он делает ход.

Игрок не должен говорить "я делаю такой-то ход", он просто описывает действия своего героя. А уже МЦ решает, является ли это действие ходом и каким именно.

Как правило, ход совершается в напряженной ситуации. Если грозит опасность, пора делать ход. Верно и обратное: пока герои благоденствуют, в ходах нет нужды (за редким исключением).

У каждого хода есть условие, при котором он совершается. Обычно это указано в описании хода: «когда...», «в любой момент...», «в начале встречи...», «когда бы ни...», — после чего указаны обстоятельства, в которых совершается этот ход. Ниже указаны условия совершения хода и его возможные исходы. Иногда для совершения хода не требуется никаких бросков кубиков, однако большинство ходов предполагает совершение проверки некоего параметра (характеристики, затраченных ресурсов или времени и т.п.). Это означает, что игрокам придётся бросать кубики и, зачастую, выбирать варианты последствий из предложенного списка.

Каждый персонаж имеет доступ к общим ходам и в дополнение получает особые ходы, основанные на его роли. Но список ходов вовсе не ограничивает героя - он вполне может делать все, что посчитает нужным, даже если в его ходах это никак не оговаривается. МЦ же обеспечит адекватную реакцию окружающего мира.

Броски кубиков

Большинство ходов предписывает пройти проверку (бросить кубики). В этом случае в описании хода указывается параметр, проверка которого требуется (это выглядит как "действуй ...", где вместо многоточия указывается параметр). Значение параметра складывается с значениями выпавшими на кубиках. Например, если ход предписывает действовать шустро, нужно бросить три кубика и добавить к результату значение параметра "шустро" совершающего ход персонажа.

Когда общий результат составляет 10 и менее, это считается провалом и ведет к негативным последствиям.

Результат от 11 до 13 — это «частичный успех», означающий, что персонаж достиг задуманного, но дорогой ценой.

Результат 14 и более — это «хороший результат»: персонаж без проблем достигает цели.

Получение преимуществ

Если ход предписывает «получи +1 к результату броска в такой-то ситуации», то игрок так и должен поступить — однократно добавить единицу к результату своего следующего броска кубиков в указанной ситуации.

Если в описании хода сказано «ты получаешь +1 пока...», это преимущество прибавляется к результатам всех бросков кубиков до тех пор, пока соблюдается указанное условие.

Как следует подготовившись, ты можешь собрать сумму бонусов, гарантирующую успешный бросок при любом результате. Но следует помнить, что три единицы на кубиках - это всегда чудовищный и страшный провал. Увидев три "глаза" мастер обязан немедленно сделать максимально жесткий ход, какой только может совершить в данных условиях (даже в том случае, если правила позволяют игроку перебросить кости),



Действия и ходы

Игроки описывают действия своих персонажей исходя из текущей ситуации, а не из списка ходов. Таким образом, герой может совершить действие, которое не описано ни в одном из доступных ему ходов. И это нормально.

Задача МЦ в таком случае сводится в-первых к оценке действия - является ли оно действительно важным и находится ли персонаж в напряженной ситуации.

Если действие тривиальное, а ситуация спокойная, то не стоит делать из этого ход. Игрок не обязан совершать проверку для надевания штанов, если он не делает этого на бегу, спасаясь от орды нападающих ему на пятки зараженных.

Если же действие не тривиально, но трактовка его не однозначна, не стесняйся задать игроку сакраментальный вопрос: "а зачем ты это делаешь, чего ты хочешь добиться?"

Если ответ выглядит здраво и ведет к продвижению сюжета - это точно ход. Если же нет - это просто действие, можете позволить ему случиться.

Если вы не можете решить, к какому ходу отнести явно важное действие - задайте игроку тот же вопрос.

В примере Мастер Церемоний предлагает две возможных трактовки действий игрока, но выяснив его планы, обнаруживает третью, более верную.

МЦ и ходы

МЦ не бросает кубиков, а у его персонажей нет ходов. Но это не значит, что МЦ не совершает ходов. У него есть свой набор правил, влияющий на то, что он вносит общую историю. Это описано в разделе, посвящённом МЦ, который так и называется «Мастер Церемоний».



Например:

Милашка Джо отвесила Кривому Кену пощечину. С одной стороны это может быть истолковано, как нападение. С другой - как оскорбление.

МЦ интересуется:

- *Милашка, чего ты добиваешься? Ты хочешь разбить Кену лицо или просто унижить?*
- *Нет! - отвечает Джо, - Я хочу спровоцировать Кена, чтобы он сам напал на меня. Тогда Законник Петерс встанет на мою защиту.*
- *Ясно. Значит ты пытаешься ими манипулировать. Действуй 3d6+страстно.*



Игроки и Персонажи

Ожидания

Каждый игрок берёт роль выжившего, пытающегося спастись в эпоху разрушения и хаоса. По ходу истории под контролем игрока может оказаться несколько разных персонажей, но начинает он только с одним.

На начало игры все персонажи знакомы друг с другом и живут в общем убежище. Персонажи игроков (их я буду именовать героями) могут стать соперниками или даже смертельными врагами в ходе игры, но начинают они, по меньшей мере, как союзники. Исключение из этого правила — Бездомный, обитающий вне убежища и преследующий собственные цели. Если вы намерены сыграть в данную игру впервые — лучше воздержитесь брать этого персонажа в команду.

Играть персонажей надо так, чтобы те выглядели реальными живыми людьми со своими принципами, пороками и добродетелями, надеждами и разочарованиями. Но не стоит чрезмерно привязываться к своим героям. Рано или поздно случится неизбежное — таков мир зомби-апокалипсиса. Каждый здесь найдет свою смерть. Кто-то будет разорван алчущей плоти ордой, а кто-то обратится в безумного монстра. Кто-то погибнет от болезни или от голода, а кто-то получит пулю в перестрелке с враждебными выжившими.

Это как хороший телесериал. Из сезона в сезон часть героев уходит, а им на смену приходят другие. Выжившие то и дело теряют друзей или даже оказываются вынуждены оставить обжитое убежище. Но в пути они находят новые места и новых друзей. Это суровая реальность зомби-апокалипсиса и стоит принять ее во внимание, если уж ты открыл этот файл и дочитал до этого места.

Создание персонажа

Первым делом нужно определить роль вашего будущего героя. Роль описывает потенциальные возможности персонажа и влияет на его характер и положение. Постарайся, чтобы избранная тобой роль была близка тебе по духу, так как именно тебе придется думать, говорить и чувствовать за твоего героя.

Имя героя не так важно как прозвище. Мало кто из игроков сможет назвать твоего героя по имени, не подглядывая в бумажку. Тогда как удачно подобранное прозвище станет и именем и девизом.

Пол персонажа в целом не важен для исполняемой им роли. Как всегда в трудные годы, когда сложно найти мужчину для выполнения тяжелой работы, его место легко занимает женщина. Так было во времена эпидемий и больших войн. Так происходит и после Конца Света.

Особые приметы персонажа помогают остальным лучше представить вашего героя, но они не влияют на его игровые возможности. Это не значит, что внешность не важна, просто она не определяет потенциал героя. В отличие от характеристик, ходов и отношений, о которых речь пойдет ниже.

План создания персонажа:

- выбор роли (буклета);
- выбор имени, пола и особых примет;
- выбор характеристик;
- выбор ходов;
- выбор снаряжения;
- выяснение истории;



Характеристики персонажей

Персонажи наделены следующими характеристиками:

Шустро — во время зомби-апокалипсиса сила отходит на второй план. Зараженных нельзя сломить, запугать или победить в открытом бою. Выживает тот, кто быстрее поворачивается, не впадает в ступор и вовремя делает ноги.

Решительно — жестокие времена требуют жестких решений. Нет времени для сомнений и сантиментов, выживет лишь тот, кто в прямом смысле готов идти по трупам.

Страстно — когда мир сходит с ума, нет ничего ценнее искренних слов поддержки, воодушевления и утешения. Лишь тот, кто страстно верит в лучшее, сможет удержать остальных от шага за грань безумия.

Предусмотрительно — чтобы выжить во враждебном мире без законов и порядка, приходится просчитывать свои действия на много шагов вперед.

Когда ход требует совершить проверку характеристики, игрок добавляет значение соответствующей характеристики к результату броска кубиков. Чем выше показатель, тем лучше герой будет делать все, что связано с этой характеристикой. **Минимально возможное значение характеристики -1, максимальное +3.**

Некоторые правила говорят тебе изменить свои характеристики. В этом случае модификатор ставится перед названием характеристики.

"+1шустро" означает прибавить единицу к характеристике "шустро";

"-1предусмотрительно" означает вычесть единицу из значения характеристики "предусмотрительно".

Бонусы и штрафы складываются - просто вычти из суммы бонусов сумму штрафов и примени полученный модификатор к своему броску.

История

Герои не возникли из ниоткуда. Каждый тщательно хранит свое прошлое от других, стараясь не обнажать душевных ран. Ведь воспоминания из прошлого могут не только утешить или придать сил, но и оказаться слабым местом, куда можно очень больно ударить.

Факты истории — это рычаги воздействия на персонажей, которые можно использовать, чтобы поддержать выжившего или вывести его из равновесия в критический момент.

В начале первой встречи история всех героев равна нулю, но в процессе генерации игроки объявляют истории своих героев, указанные в буклетах и повышают или понижают историю других героев с собой.

Чем лучше один персонаж знает прошлое другого персонажа, тем большее влияние на него он имеет.

Например:

Кен вызывает Милашку Джо на откровенность и узнает ее секрет. Лиз, играющая за Милашку, рассказывает, что ее героиня хранит талисман с портретом: "Это портрет моей сестры-близнеца. Мы остановились на заправке чтобы набрать бензина и тут появились эти твари. Они выросли будто из-под земли. Я должна была ей помочь! Я могла бы крикнуть, могла бы их отвлечь... но я испугалась. Я не помню, как убегала - я просто пришла в себя уже в машине, в десяти милях от заправки... Я ее бросила. Бросила, понимаешь?!"

Если Нечто знает твое прошлое, ты в праве до броска кубиков попросить МЦ, чтобы Нечто использовало факт истории против тебя. Если же кубики уже брошены, МЦ сам решит, достоин ли этот бросок внимания Нечто.



С точки зрения игромеханики не имеет значения, какие именно секреты знают друг о друге герои. История записывается в виде числа фактов. Так что просто постарайтесь придумать яркий и трагический момент из прошлого своего персонажа, который делает его уязвимым.

Игрок может использовать историю другого героя, чтобы поддержать его в трудную минуту или шокировать его в критический момент. Для этого он должен использовать ход "Помочь или помешать".

История может быть отрицательной - в этом случае герой не может ни мешать ни помогать, ни как-то иначе использовать историю.

Ходы секретов:

Помочь или помешать

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, ты можешь потратить историю этого персонажа, чтобы он получил +1 или -1 к своему следующему броску за каждый потраченный факт. Ты должен объяснить, как именно твой персонаж может использовать факты истории, чтобы помочь или помешать.

Вызвать на откровенность

Когда выполняется условие данного хода (у каждого героя оно свое) укажи персонажа и действуй как предписано.

- На 14+ ты узнал факт из истории твоего визави (получи +1 истории)
- На 11-13 ты узнал факт из истории твоего визави, но он понял это
- При провале Нечто узнает кое-что о тебе

Соблазнить или манипулировать

(3d6+история)

Когда ты пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им, потрать от 1 до 3 фактов истории, и сделай это 3d6+история. В случае персонажа МЦ при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал, и делает, если ты обещаешь.

- На 14+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет.
- На 11-13 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас.
- В случае провала ты понимаешь, что знаешь его хуже, чем казалось (-2 история с этим персонажем)

В случае персонажей игроков:

- На 14+ и то и другое:
- На 11-13 выбери 1:
 - если он это делает, он отмечает опыт;
 - если он отказывается — он рискует

Если он согласится, но не выполнит - ты узнаешь два его секрета

- В случае провала ты понимаешь, что знаешь его хуже, чем казалось (-2 история с этим персонажем)

Игрок может разузнать факты истории как героев других игроков, так и персонажей МЦ.

Кроме того, Нечто тоже интересуется историей героев и может помешать любому, чьи секреты стали ему известны. Игрок до броска кубиков вправе потребовать, чтобы Нечто помешало ему, и использовало имеющиеся у него факты.

Игрок, накопивший четыре факта истории одного персонажа, может (но не обязан) потратить их, чтобы получить опыт. Чтобы вызнать секреты других героев, игроки могут использовать ход "Вызвать на откровенность" или специальные ходы героев или строений.



Ходы игроков

Ходы, доступные игрокам, разделены на две категории: общие ходы и ходы персонажей.

Ходы персонажей указаны в буклетах персонажей и доступны только игрокам, играющим соответствующие роли.

Создавая персонажа, игрок должен выбрать указанное в буклете количество ходов данного персонажа (некоторые ходы даются по умолчанию). В дальнейшем при развитии, герой сможет получить дополнительные ходы из собственного буклета и даже из буклетов других игроков.

Общие ходы даются в различных разделах этого документа, а также для удобства вынесены в отдельный буклет.

Эти ходы доступны всем персонажам игроков вне зависимости от роли.

Самый распространенный ход в игре. Если герой совершает какое-то действие, первое, о чем спросит МЦ: "А не рискуешь ли ты при этом?"

Рисковать (3d6+шустро)

Когда ты действуешь под огнём, не зная брода лезешь в воду или иным способом рискуешь - действуй 3d6+шустро.

- На 14+ ты это делаешь
- На 11-13 тебе все удастся, но Нечто узнает некий факт из твоего прошлого. И оно обязательно использует его в самый неподходящий момент
- При провале теряешь то, чем рисковал

Сражаться (3d6+шустро)

Когда ты ведешь бой, вступаешь в поединок или принимаешь вызов, действуй 3d6+шустро и выбери из вариантов (выбранные варианты сработают):

- ты не рискуешь, делая это
- твои действия не вызывают отвращения
- ты не получаешь ранений
- ты наносишь жертве урон
 - На 14+ выбери 3 пункта
 - На 11-13 выбери 2 пункта
 - В случае провала ты подставляешься

Если используешь пушку - потрать один боеприпас и выбери на 1 пункт больше.

Если ты нападаешь неожиданно, из засады или на беззащитного противника - рискни:

- если все удалось - нанеси полный урон, игнорируя броню (или убей к чертям, если МЦ не против)
- если не удалось - сражайся как обычно, но сначала МЦ сделает свой ход.

Помни: если сражаешься с зараженным на дистанции "контакт" - ты рискуешь заразиться даже если действуешь успешно.

Ход Истории

Каждый выживший имеет свою историю: кем он был до Конца Света, чем занимался, чем увлекался. Чтобы отобразить это, герои получают Ход Истории персонажа. Он выглядит следующим образом:

До Конца Света я был _____, поэтому я получаю +1 всегда, когда имею дело с _____.

Игрок сам должен вписать необходимое в пропуски, согласовав целесообразность и реалистичность данного хода с остальными игроками.



Агрессивные ходы

Угрожать насилем (3d6+решительно)
Когда ты угрожаешь кому-то насилем, действуй 3d6+решительно.

- На 14+ ему придётся выбрать: противостоять тебе и огрести или прогнуться и сделать то, что ты хочешь.
- На 11-13 он может вместо этого выбрать одно:
 - убраться к чертям с твоего пути;
 - надёжно укрыться;
 - дать тебе что-то, что, по его мнению, ты хочешь;
 - сказать тебе то, что ты, по его мнению, хочешь знать.
- При провале ты вынужден попытаться привести угрозу в исполнение

Когда ты угрожаешь насилем персонажу другого игрока, вместо того чтобы делать это 3d6+решительно, потрать от 1 до 3 его секретов и действуй 3d6+потраченное.

Агрессивные ходы совершаются только против других выживших (героев игроков или персонажей МЦ).

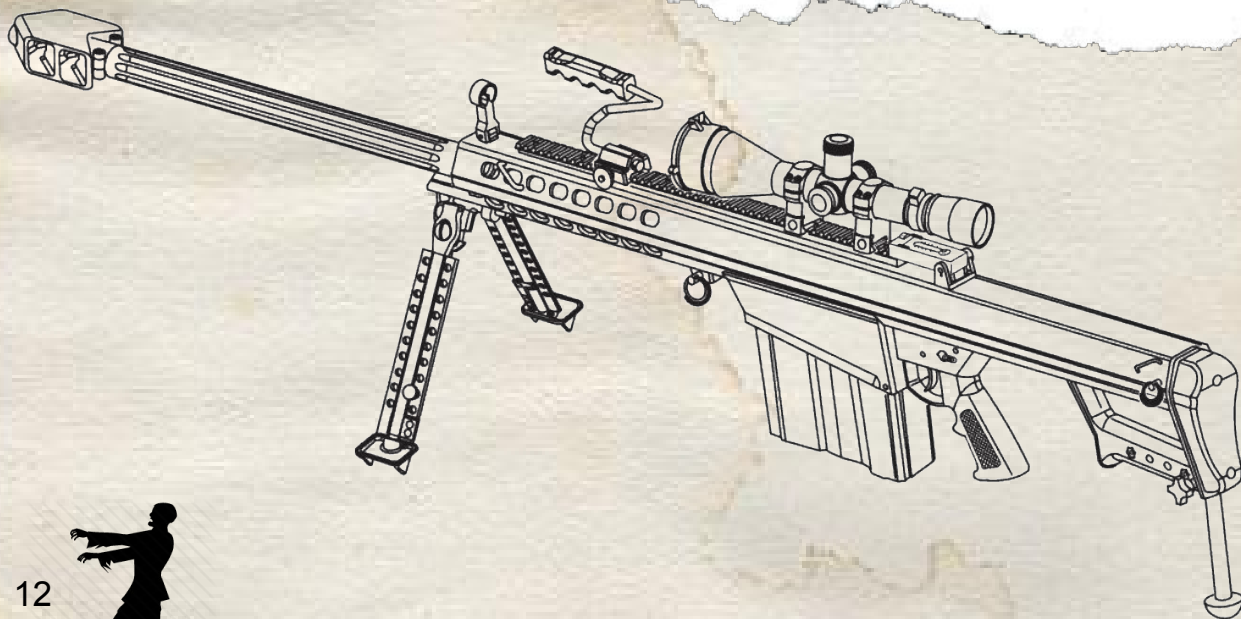
Ясно, что угрожать оружием зараженным бессмысленно. И сколько бы зараженных не упокоили герои - Нечто им не победить. Поэтому, МЦ рекомендуется в схватках с зараженными допускать ход "Рисковать" или "Сражаться".

Взять силой (3d6+решительно)

Когда ты пытаешься взять что-то силой или укрепить свою власть над тем, чем уже владеешь, действуй 3d6+решительно.

- На 14+ выбери 3 варианта
- На 11-13 выбери 2 варианта
 - ты ясно и чётко этим завладел;
 - ты не получил ранений;
 - ты нанёс урон;
 - ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага.
- При провале выбери один вариант
 - ты не получил урона
 - ты не потерял то, что имел

Если используешь пушку - потрать единицу боеприпасов и выбери на 1 пункт больше.



Аналитические ходы

Аналитические ходы совершаются только в чрезвычайных, острых или критических ситуациях.

Оценить ситуацию

(3d6+предусмотрительно)

Когда ты оцениваешь напряжённую ситуацию, действуй

3d6+предусмотрительно. При успехе можешь задать МЦ несколько вопросов из списка:

- как мне принести максимум пользы?
- что представляет наибольшую угрозу?
- где здесь наиболее опасное место?
- какова самая безопасная позиция?
- кто или что здесь всё контролирует?
- как мне получить наибольшую выгоду?
- как мне выйти из ситуации без потерь?
- чего мне следует опасаться?
- каков для меня кратчайший путь?

Когда ты действуешь в соответствии с его ответами, получи +1.

- На 14+ задай два вопроса
- На 11-13 задай один вопрос
- При провале ты неверно оцениваешь ситуацию и получаешь -1 к следующему броску

Оценить человека

Когда ты оцениваешь человека во время напряжённого общения уменьши историю с ним (не ниже 0) и задай один вопрос из списка за каждый потраченный факт:

- говорит ли этот персонаж правду?
- что этот персонаж на самом деле чувствует?
- что этот персонаж намерен сделать?
- что этот персонаж хочет, чтобы я сделал?
- как я могу заставить твоего персонажа сделать ___?

Игроки могут составлять план для любого тривиального действия, но, если им ничего не угрожает, не проси их делать ходов и не давай бонусов.

Если же жизнь героев в опасности - разреши им взаимодействовать. Пусть они составят план, попросят советов у всех, кто может их дать, и заручатся помощью всех, кто знает чьи-то секреты. Пусть они соберут максимум бонусов и действуют наверняка. *ZombieWorld* именно про это - про грамотное взаимодействие всей группы для общего успешного выживания.

Это сверхъестественный навык. МЦ вправе наложить запрет на его использование в игре, если в ней неуместны сверхъестественные силы и персонажи.

Открыть свой разум

Когда тебе не хватает информации о текущей ситуации, ты можешь открыть свой разум для Нечто. Раскрой Нечто факты из своего прошлого (от 1 до 3) и действуй 3d6+раскрытое.

- На 14+ МЦ опишет всё подробно
- На 11-13 МЦ опишет определённые впечатления
- В случае провала передвинь счетчик обреченности на час вперед

За каждый раскрытый факт Нечто повысит историю с тобой вне зависимости от результата броска. Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.



Здоровье

Смерть или, того хуже, заражение - естественные и повседневные реалии зомби-апокалипсиса. Ваши герои будут болеть, страдать и умирать довольно часто - просто смиритесь с этим. Или возьмите в команду врача, что, впрочем, тоже ничего не гарантирует.

У героя есть 3 состояния здоровья:

- **Здоров** - без комментариев.
- **Легко ранен, приболел или сильно устал** - нуждается или в незначительной помощи или в продолжительном отдыхе (8 часов абсолютного покоя или сутки легкой активности). Персонаж получает -1 ко всем броскам, пока не избавится от этого состояния и не может совершать ходов убежища. В любом случае все пройдет без последствий - достаточно потратить долю лекарств.
- **Тяжело ранен или заражен** - без экстренной помощи обречен и скоро умрет.

У героя существует множество способов потерять здоровье - от враждебной атаки или несчастного случая до банального истощения или пищевого отравления.

Чаще всего эти последствия обрабатываются ходами получения тяжелого или легкого ранения.

В то же время получить грамотную медицинскую помощь в условиях зомби-апокалипсиса довольно сложно. Наличие лекарств вовсе не гарантирует правильного их применения, а самолечение не редко больше вредит организму нежели помогает.

Тяжелое ранение (3d6+шустро)

Когда тебе нанесен тяжкий урон, действуй 3d6+шустро и выбери из списка:

- **заживет как на собаке** - персонаж получает лишь легкое ранение
- **кость не задета** - ранение не нанесет травмы
- **обеззаражено** - персонаж не заболеет
- **кровавая месть** - +2 история с тем, кого считаешь виноватым

- На 14+ выбери 2
- На 11-13 выбери 1
- При провале твой персонаж обречен - без срочной медицинской помощи он скоро умрет

Легкое ранение (3d6+решительно)

Когда тебе нанесено легкое ранение (но не когда ты устал или приболел), действуй 3d6+решительно и выбери:

- **Всё хуже, чем казалось** - ты получаешь травму
- **Выведен из строя** - без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике
- **Ты теряешь равновесие**
- **Ты отпускаешь то, что держал**
- **Ты не замечаешь чего-то важного**
- **Нечто узнает твоего прошлого**

- На 14+ выбери 1
- На 11-13 выбери 3
- В случае провала выбери 5

Травма

Когда получаешь травму, выбери один:

- **Искалечен** -1шустро
- **Сломлен** -1решительно
- **Обезображен** -1страстно
- **Контужен** -1предусмотрительно

Можно выбирать одну и ту же травму несколько раз, но ни один параметр нельзя опустить ниже -1.



Урон

Болезнь (3d6+предусмотрительно)

Когда ты соприкасаешься с источником заражения (пьешь сырую воду, ешь подозрительные продукты, контактируешь с зараженными или приходишь в зараженное место) действуй 3d6+предусмотрительно, и выбери из списка:

- На 14+ ты действовал грамотно и ничем не заразился
- На 11-13 ты заболел - получи сильную усталость и выбери из списка:

- болезнь не заразна (в противном случае, каждый в контакте с тобой обязан выполнить этот же ход)
- болезнь можно вылечить (в противном случае она хроническая - получи травму)
- болезнь не имеет внешних проявлений (в противном случае каждый видит, что ты болен)
- При провале ты заражен и скоро обратишься

Проверить здоровье (3d6+затраченное)

В начале каждого дня (это может происходить несколько раз за встречу) ты выбираешь, сколько пищи тратит твой герой (от 0 до 3) и бросаешь 3d6+затраченное.

- На 14+ твоё состояние не ухудшилось
- На 11-13 выбери один
- В случае провала выбери один и МЦ выберет один

- ты простыл - потрать долю медикаментов (иначе проверься на болезнь)
- ты ослаб - получаешь -1 к шустро пока не отдохнешь (8 часов в убежище)
- ты изнурен - получаешь -1 к решительно, пока нормально не поешь (потрать еще d3 доли продуктов)
- у тебя фурункулы - получаешь -1 к страстно, пока тебя не вылечат
- у тебя мигрень - получаешь -1 к предусмотрительно, пока не примешь болеутоляющее

Урон наносимый в бою делится на 2 типа: летальный и легкий.

Любая безоружная рукопашная драка, борьба, выкручивание рук, попытка физически удержать, дети, кидающиеся камнями - все это наносит только легкий урон (то есть легкие ранения в случае успеха).

Все остальное оружие, примененное с целью убить, наносит летальный урон (тяжелое ранение).

Любое импровизированное оружие, а также холодное оружие не наносит урона персонажам, облаченным в броню.

Гражданское оружие с безоболочечными пулями или дробью наносит по настоящей броне только легкие ранения. Боевое оружие наносит летальный урон игнорируя броню.

Если противник сбит с ног или выведен из строя - его можно добить даже не летальным оружием.

Когда ты наносишь урон другому персонажу, он получает +1 истории с тобой.



*Таблица взаимодействия оружия и брони

Оружие	Нет брони	Импровизированная броня	Есть броня
Без оружия	легкое ранение	-	-
импровизированное оружие	тяжелое ранение	легкое ранение	-
гражданское оружие	тяжелое ранение	тяжелое ранение	легкое ранение
боевое оружие	тяжелое ранение	тяжелое ранение	тяжелое ранение



После краха государств, деньги имеют ценность не большую, чем плохая туалетная бумага. Выжившие обмениваются хабаром напрямую, путем бартера.

Хабар - это некая условная единица, мера ценностей. 1 хабар — это весьма солидный куш, на него можно неделю питаться и спать в тёплом и сухом месте. В целом 1 хабар обычно равен 20 единицам ресурса

Но так как постоянных рынков не существует и товарообмен является трудоемким и рискованным мероприятием, редко кто обменивается меньше чем хабарами.

Торговля

Торговля (3d6+предусмотрительно)

Когда ты договариваешься с другими выжившими, чтобы обменяться на что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это найти, действуй 3d6+предусмотрительно.

- На 14+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить.
- На 11-13 МЦ выбирает одно из списка:
 - это стоит на 1 хабар дороже, чем ты думал;
 - это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня;
 - чёрт, было, но я только что продал это вон тому парню, может, возьмёшь у него?
 - извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?
- При провале игрок выбирает одно из списка:
 - здесь о таком и не слыхивали
 - здесь это редкость, и твои поиски привлекли внимание

Наценка (3d6+наценка)

Когда ты сообщаем, что чего-то хочешь и подкидываешь хабаров, учти потраченное 3d6+наценка (макс. +3).

- На 14+ ты это получаешь без всяких условий.
- На 11-13 ты получаешь это или нечто очень близкое.
- При провале ты это получаешь, но на очень поганных условиях.



1 хабар единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на:

- любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек,
- приведение повреждённого или заброшенного средства передвижения в рабочее состояние,
- неделю ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется, но не повреждено;
- одну ночь в роскошной компании;
- любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек;
- ремонт хай-тек снаряжения у механика;
- оплата реанимации у дока;
- найм телохранителя на неделю;
- недельную плату хозяину убежища;
- 20 единиц ресурса;
- подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.

Взятка

Когда ты даёшь кому-то 1 хабар с определёнными условиями, считается, будто ты манипулировал им и получил 14+, бросок не требуется.

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить от убежища к убежищу, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу. Однако, следует помнить, что бартерный рынок не имеет постоянных цен. Так же ясно, что под термин "любое оружие" подпадает как мелкашка из тира, так и армейская штурмовая винтовка, и стоимость их у одного и того же продавца явно должна различаться. Другое дело, что герои, скорее всего, не встретят во времена зомби-апокалипсиса шумных базаров, ломающихся от товаров. Так что просто старайся не размещать у одного и того же продавца больше одного ствола на продажу одновременно.

Развитие персонажа

Герои хороши и круты уже с самого начала, но они могут стать еще круче, если их развивать.

Для развития персонажа требуется опыт. Всякий раз, когда твой персонаж накапливает 5 единиц опыта - он получает развитие из своего буклета. В ходе развития персонаж может получать новые ходы, последователей или даже дополнительного персонажа. Следует помнить, что одно развитие можно взять только один раз, так что лучше сразу вычеркивайте взятые развития.

Кроме того, не стоит забывать, что герой, который очень быстро развивается, рано или поздно столкнется с тем, что единственным вариантом развития у него останется "отправь персонажа на покой".

Получение опыта

Всякий раз, когда герой накапливает историю +4 с каким-либо из героев или персонажей МЦ - он может сбросить историю и отметить опыт.

Всякий раз, когда герой получает урон (не болезнь и не усталость) - он отмечает опыт.

В конце каждой сессии, каждый из игроков обязан выбрать персонажа другого игрока, действия которого который произвели на него наибольшее впечатление. Этот герой также отмечает опыт.



Снаряжение и барахло

У каждого выжившего имеется целый набор всяческого снаряжения и прочего барахла. В том числе убежища, мастерские, транспорт, оружие и даже последователи (но о них ниже написано отдельно).

Большинство отдельных предметов снаряжения и барахла описано метками.

Например: магнум (боевое, дистанция ближняя, перезарядка, громкое).

Метки работают двумя способами:

- чётко механические: боевое, кровавое или скрытое.
- описывают обстоятельства, при которых эту вещь можно использовать: ближний или перезарядка.

Метки

Одноручное - можно применять, удерживая в одной руке

Двуручное - для применения требуется удерживать обоими руками

Импровизированное - этот предмет может быть использован, как оружие, но он не был специально предназначен для этого. Используя в бою подобный предмет, игрок получает -1 к броскам на падания.

Гражданское - это оружие самообороны, не предназначенное для ведения боевых действий. Такое оружие наносит по целям в броне только легкие ранения.

Боевое - это любое армейское или достаточно мощное и бронебойное охотничье оружие, которое способно легко пробивать бронежилеты. Такое оружие игнорирует броню цели.

Перезарядка - совершая атаку из этого оружия, игрок рискует оказаться захваченным во время перезарядки.

Громкое - издает громкий шум при применении (привлекает значительное количество зараженных).

Кровавое - позволяет перебросить один кубик при броске атаки

Двойной удар - позволяет перебросить неудачный бросок атаки

Область - может поделить ранения между двумя рядом стоящими целями

Автомат - +1 к броску атаки, за каждую затраченную долю боеприпасов (не больше 3)

Хай-тек - невозможно купить обычным способом, дорогой ремонт

Скрытое - не обнаруживается при обыске, если не знать где искать.

Дальность контакт - может быть применено только при непосредственном контакте (например: рукопашное оружие, большинство оборудования).

Дальность ближняя - может быть применено на расстоянии 10-30 метров (в одной сцене).

Дальность средняя - может быть применено на расстоянии до 100 метров (из соседней сцены).

Дальность большая - может быть применено на расстоянии до 500 метров (через сцену или из-за пределов досягаемости).

Броня - это полноценные бронежилеты полицейского или армейского образца. Они снижают урон от не боевого оружия.

Импровизированная броня - плотная кожаная одежда, спортивная или мотоциклетная защита, кустарные бронежилеты и т.п. Снижает урон от безоружных атак и импровизированного оружия.



Автомобиль

Автомобиль*

Зараженные, разлетающиеся, подобно кеглям, из под колес внедорожника с бульдозерным отвалом, рычащий мотор, зарешеченные окна и стрельба через люк на крыше авто - все это уже стало неотъемлемым атрибутом зомби-апокалипсиса.

Специальные правила автомобиля.

Заправка

Автомобиль требует единицу топлива в день. Естественно, если герои не намерены его использовать в данный день, они могут его не заправлять.

Багажник

В автомобиль можно наложить сколько угодно добра (в границах разумного, конечно).

Шумный

Автомобиль дает штраф -1 к броску риска при проезде через зараженные территории. Кроме того, при помощи автомобиля нельзя внезапно напасть на кого-либо.

Использование автомобиля

С помощью автомобиля можно совершать все те же ходы, что и без него (при условии, что это логично, разумно и вообще возможно).

Автомобиль может являться оружием - переехав кого-либо или сбив его на скорости, считайте, что нанесли урон гражданским оружием.

Автомобиль может являться броней - в случае атаки, сам автомобиль и пассажиры внутри автомобиля считаются имеющими импровизированную броню (если пассажиры имеют на себе настоящую броню, они применяют ее параметры)

Улучшения автомобиля

В мастерской механика автомобиль может получить одно из следующих улучшений:

- бронированный корпус - броня автомобиля считается настоящей броней
- бульдозерный отвал - нивелирует штраф к броскам риска при движении через зараженные территории
- шипы и пилы - автомобиль считается боевым оружием
- турель - позволяет установить на автомобиль станковое оружие (пулемет или гранатомет)
- что угодно еще, что может изготовить механик в своей мастерской

Повреждения автомобиля

Прочность автомобиля имеет 3 позиции:

- Работает - может и не новый, но ездит нормально
- Имеет легкие повреждения - тут постучать, там довернуть и будет как новый (штраф -1 ко всем броскам управления таким автомобилем)
- Имеет тяжелые повреждения - того гляди развалится (штраф -2 ко всем броскам управления таким автомобилем)

*Очевидно, что автомобили бывают самыми разными, но с точки зрения игромеханики нет разницы между армейским грузовиком и малолитражкой. Это сделано намеренно, так как эта игра про зомби-апокалипсис, а не про стрит-рейсинг.



Автомобиль имеет собственные ходы получения урона:

Тяжелое повреждение

(3d6+предусмотрительно)

Когда автомобилю под твоим управлением нанесен тяжкий урон, действуй 3d6+предусмотрительно и выбери из списка:

- это просто вмятина - автомобиль получает легкое повреждение вместо тяжелого
- машина на ходу - автомобиль может продолжать двигаться
- держитесь крепче - персонажи внутри не получают легких ранений
- без этого можно обойтись - последующий ремонт не потребует особых деталей (если, конечно, механик чего-нибудь не сломает)
- На 14+ выбери 2
- На 11-13 выбери 1
- При провале твой автомобиль потерпел катастрофу. Возможно, не без последствий для пассажиров.

Легкое повреждение

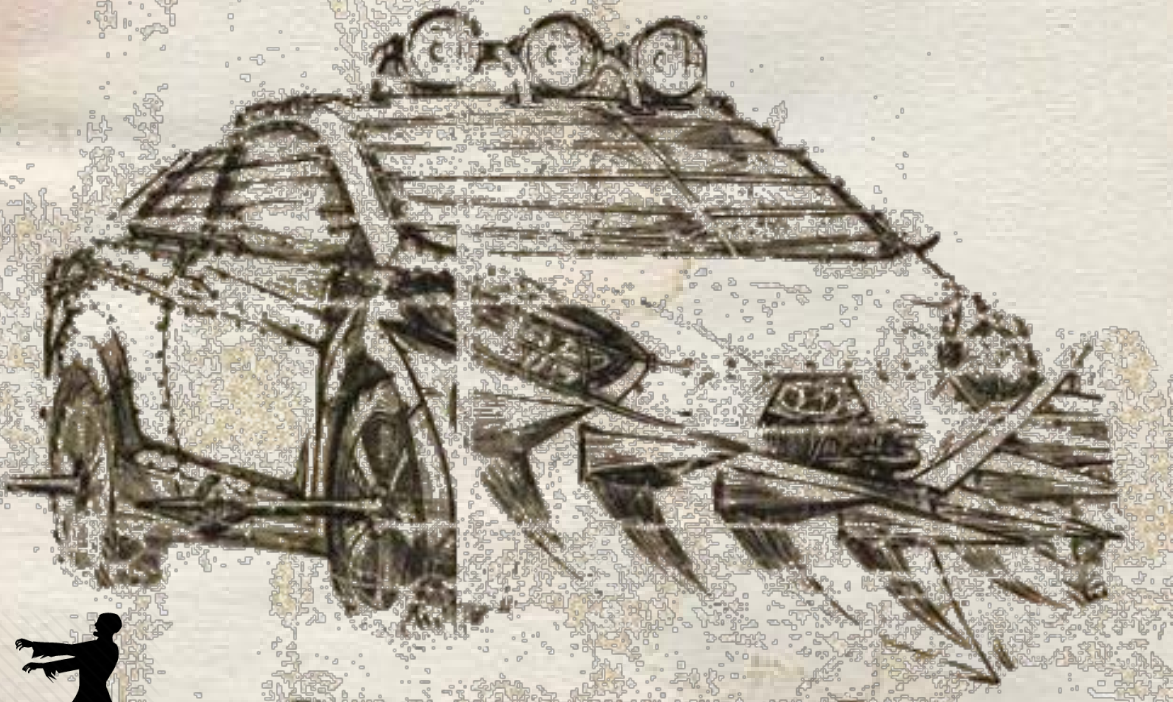
(3d6+решительно)

Когда автомобилю под твоим управлением нанесено легкое повреждение, действуй

3d6+решительно и выбери:

- Бензобак пробит - машина быстро теряет топливо
- Мотор заглох - машина встала, но ее еще можно завести ручником или с толкача
- Под откос - машина слетела с дороги
- Что-то выпало - часть добра из багажника, деталь машины или даже пассажир
- Смотри, куда едешь - пропустили поворот или наоборот свернули не туда
- Не дрова везешь - пассажиры получают синяки и ушибы (усталость)

- На 14+ выбери 1
- На 11-13 выбери 3
- В случае провала выбери 5



Ресурсы

Ресурсы

Ресурсы - это основа выживания в мире зомби-апокалипсиса. Именно за ними выжившие совершают рискованные вылазки на зараженные территории. Из-за них происходят кровавые стычки между бандами. И в конечном итоге отсутствие ресурсов является лучшим стимулом для начала приключения.

Основные виды ресурсов (значения на д6):

1. **Продукты** - консервы, крупы, макароны, чистая вода... все что угодно, что после приготовления можно есть или пить. Как правило, это те продукты, которые можно долго хранить. Скоропортящиеся продукты тоже являются ресурсами, но их необходимо использовать до конца встречи.
2. **Медикаменты** - лекарственные препараты, перевязочные материалы и инструменты. Все, что необходимо для лечения самых разнообразных ранений и заболеваний.
3. **Боеприпасы** - порох, капсули, свинец, гильзы, пыжи, снаряженные патроны, точильный камень, оружейное масло и прочее топливо для боевых действий.
4. **Стройматериалы** - доски, гвозди, клей и иные разнообразные предметы, позволяющие производить вещи, необходимые в хозяйстве.
5. **Топливо** - бензин, керосин, солярка, газ или уголь. Лишь бы оно позволяло запустить мотор, генератор или растопить печь для приготовления еды.
6. **Запчасти** - осколки старого мира, которые мы не в состоянии произвести в домашней мастерской: батарейки, лампочки, провода, одежда, обувь и т.п.

1 хабар = 20 единиц ресурса

Хабар - просто куча не распределенных ценностей. Пока он не рассортирован, никто не знает, что из него можно добыть. Хабар нельзя никак использовать, кроме как для обмена.

Ресурс - конкретные вещи, которые можно использовать на благо убежища. Однако, герои не могут использовать их при обмене.

Ресурсы измеряются в **единицах**. Один хабар в среднем содержит 20 единиц некоего ресурса, но объем и масса запаса у разных ресурсов может различаться. Это может быть пакет риса, канистра бензина или штабель досок.

В любом случае это нечто довольно большое, размером не меньше походного ранца или трети туристического рюкзака. Герои не могут хранить хабары у себя (если в их буклетах не прописано обратного), они должны оставлять их в кладовой убежища. Но каждый герой способен нести груз до 3 хабаров:

- 1 хабар - без нагрузки
- 2 хабара - через пару часов с такой ношей ты устанешь
- 3 хабара - ты перегружен (получи шустро -1 и через час с такой ношей ты устанешь)

Следует помнить, что оружие и броня тоже имеют свой вес.



Единицы ресурсов.

Герои не могут использовать хабары напрямую (только для обмена). Им приходится сортировать хабары, добывая из них ресурсы.

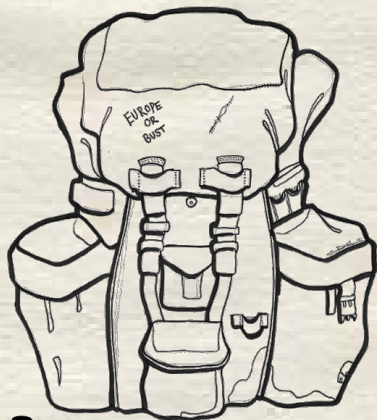
Объем ресурсов дается умозрительно - я не хочу заставлять тебя считать каждый патрон и каждую калорию. Так, например, одна единица ресурса может являться:

- **Пища** - одна единица продуктов. Это домашний обед, пакет с бутербродами или хороший кусок мяса. Чаще всего это еда, готовая к применению или скоропортящиеся продукты (молоко, мясо, фрукты и т.п.).

- **Лекарства** - одна единица медикаментов. Это дневная доза препаратов для лечения больного или раненого, перевязочный пакет, блистер таблеток, пузырек микстуры, пакетик порошка и т.п.

- **Патроны** - одна единица боеприпасов это магазин или обойма для нарезного оружия, пара бутылок с "коктейлем Молотова", граната или пороховая бомба. То есть то количество боеприпасов, которое даст вам уверенность в бою. Сразу после сортировки герои должны указать, к какому стволу эти патроны. В дальнейшем они не могут заряжать патроны от одной пушки в другую без разрешения МЦ.

Остальные материалы также делятся на единицы, но я не стану их описывать - думаю, принцип понятен.



Поиск (3d6+время)

Когда ты отправляешься на поиски чего-нибудь ценного, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время.

- На 14+ ты кое-что нашел хабар ценностей - выбери один:
 - Ты нашел некую конкретную вещь (если сможешь логично объяснить ее присутствие). МЦ вправе скорректировать твои запросы.
 - Ты нашел 20 единиц конкретного ресурса (если сможешь логично объяснить его присутствие).
- Ты нашел d3 хабаров вместо одного
 - На 11-13 ты нашел хабар ценностей и выбери один:
 - тебе не требуется помощь, чтобы достать это (иначе одному тебе не справиться)
 - тебе не требуется много времени на сборы (иначе нужно дополнительно d3 часов)
 - ты не привлек внимания
 - тут еще что-то осталось (иначе передвинь счетчик нищеты на минуту вперед)
 - При провале передвинь счетчик нищеты на минуту вперед, и здесь явно что-то есть, но это вовсе не то, что ты искал.

Отправившись на поиски, ты проходишь несколько километров и обшариваешь с полдюжины домов.

Чтобы набить рюкзак полезными предметами ты исследуешь обширные территории. Именно этот процесс описывает ход "Поиск".

Не следует использовать его для осмотра каждой комнаты или багажника каждого автомобиля у обочины - ход включает все это, но он куда обширнее.

Нагрузка.

Любая вещь имеет свой размер и вес, влияющий на перемещение героя схоже с вышеописанной транспортировкой запасов. Для выяснения веса той или иной вещи существует три вида специальных меток: Большое, Среднее и Маленькое.

Большое - требует двух рук для удержания и по весу сопоставимо с хабаром.

Среднее - по весу составляет половину хабара.

Маленькое - по весу соответствует одной единице ресурса и составляет одну двадцатую хабара. Обычно весом маленьких вещей пренебрегают.

Напомню, что герой способен нести:

- 1 хабар - без нагрузки
- 2 хабара - через пару часов с такой ношей ты устанешь
- 3 хабара - ты перегружен (получи шустро-1 и через час с такой ношей ты устанешь)

Однако, некоторые персонажи имеют собственные правила на этот счет.

Сортировка (3d6+запас)

Когда ты находишься в безопасности и имеешь достаточно свободного времени, ты можешь потратить 1-3 хабаров, чтобы превратить их в ресурсы. Действуй 3d6+потраченное

• На 14+ ты получаешь ресурсы из расчета 6d6 единиц ресурсов на каждый потраченный хабар

• На 11-13 ты получаешь ресурсы из расчета 4d6 единиц на каждый потраченный хабар

• При провале ты получаешь ресурсы из расчета 2d6 единиц ресурсов на каждый потраченный запас, и тебе не нравится их вид (использующий их будет рисковать). Игроки должны немедленно распределить сколько единиц какого ресурса они получили.

Последователи

Когда привычная жизнь пошла прахом, многие растерялись, оказались неспособны защитить себя и найти свое место в новом ужасающем мире. Им нужен был кто-то, кто поведет их, защитит, подскажет, что делать. Им нужен был лидер.

Последователи - это персонажи МЦ, доверившие свои жизни персонажу игрока. Именно игрок принимает за них большинство решений и несет за них ответственность. Однако, последователи не становятся от этого дополнительными персонажами игрока - ими все еще управляет МЦ. И он непременно напомнит об этом в самый неподходящий момент.

Создание

Чтобы создать последователя, выбери "Темную лошадку", хотя бы один секрет которой известен твоему персонажу и спроси мнения МЦ. Объясни, почему этот персонаж решил доверить свою судьбу именно твоему герою и каковы его устремления.

Последователь также получает один секрет своего патрона, но не секреты других героев.



Специальные правила

Сменщик: последователи могут подменить героев в их делах (так последователь механика может работать в мастерской, а последователь дока - в операционной), но при этом получают штраф -1, если совершают ходы без присутствия своего патрона.

Помощник: последователь может совершать ход "Помочь или помешать" в отношении своего патрона.

Соратник: последователи могут совершать общие ходы или ходы убежища, но при этом получают штраф -1, если совершают ходы без присутствия своего патрона.

Без характеристик: у последователей нет собственных характеристик. По этому при проверках считается, что их характеристики равны нулю. Однако, в присутствии патрона, последователь может использовать характеристики патрона для проверок.

Темные Лошадки

По ходу повествования игроки могут находить новых выживших, объединяться с другими убежищами и другими способами увеличивать население. Эти новые выжившие заносятся в список обитателей убежища (в буклете убежища). Все эти новые обитатели (назовем их "Темными Лошадками") являются персонажами МЦ и именно он принимает за них решения и производит (или не производит) какие-то действия. Но МЦ НИКОГДА не совершает ходов за Темных Лошадок (помимо ходов МЦ) и не бросает кубиков.

Будут ли платить "Темные лошадки" дань Хозяину, зависит от того, на каких условиях они были приняты в убежище.

"Темные Лошадки" не могут совершать ход "Помочь или помешать".

Игроки могут использовать "Темных лошадок" следующими способами:

- Попросить их выполнить ходы строений в убежище (не факт что они согласятся, но и в этом случае они всегда имеют штраф -1)
- Выбрать из них последователя, потратив соответствующий ход улучшения персонажа (по договоренности с МЦ)
- Выбрать из них своего нового персонажа, потратив соответствующий ход улучшения персонажа (по договоренности с МЦ)
- Выбрать из них персонажа на замену (по договоренности с МЦ)

Персонаж на замену

В ходе игры персонаж игрока может выбыть из игры (совсем или временно):

- оказаться на больничной койке
- отправиться в далекое путешествие
- заняться долгосрочным проектом
- погибнуть

Такой персонаж не может принимать активного участия в игре, но его хозяин - игрок, не должен скучать. Он может взять кого-то из иных обитателей убежища и использовать его, как временную замену.

В первую очередь, заменой основному персонажу может служить его последователь.

Во-вторую - кто-то из Темных Лошадок по согласованию с МЦ.

Для такого героя создается новый буклет персонажа (Гражданский) и им можно играть без ограничений.

Так же следует поступать, если к партии в ходе приключения присоединился новый игрок.

Возвращение персонажа

Чтобы вернуть взятого на замену персонажа, достаточно просто передать его обратно под управление МЦ. Игрок при этом берет под управление своего основного персонажа, а МЦ сохраняет буклет вернувшейся Темной Лошадки.



Убежище

Убежище

Убежище - это центр, вокруг которого вращается жизнь выживших. Место для встреч, отдыха и обмена информацией. Здесь празднуют удачные походы и здесь же зализывают раны после поражений. Это надежное укрытие среди диких и опасных мест. Это почти что дом. Тот самый, где тебя ждут. Ваше убежище принадлежит тому, кто играет за хозяина. Если же хозяина нет - пусть герои сами решат, кто тут главный, и есть ли таковой вообще.

Строительство (3d6+запас)

Когда ты решаешь пристроить к убежищу новое строение или улучшить существующее (возвести пристройку), потрать от 1 до 3 десятков строительных материалов и действуй 3d6+потраченные десятки

- На 14+ выбери один вариант
- На 11-13 выбери один вариант и МЦ выберет один
- При провале выбери два варианта и МЦ выберет два
- потребуются часы / дни работы;
- сначала тебе придётся добыть кое-что, чего нет в убежище;
- понадобится помощь того, кого нет в убежище;
- потребуется еще 3d6 строительных материалов;
- потребуется работать со сваркой или электроинструментом (потрать 3d6 электричества);
- получится дерьмовый вариант, слабый и ненадёжный;
- ты подставишься под серьёзный удар;
- тебе придётся разобрать что-то, чтобы это сделать.

Когда ты выполнишь всё необходимое, вперёд — новое строение отлично функционирует.

Помни, возвести можно только строения из своего буклета.

Выжившие обязаны вносить свой вклад в общее благосостояние - обычно это 1 хабар в неделю с человека, но вы можете договориться со своим хозяином на каких-то иных условиях.

Убежище состоит из строений, таких как гараж, кухня, оружейная, библиотека и т.п. Каждое из строений имеет собственный буклет с описанием хода, который может быть в нем совершен. Такие ходы не могут совершаться вне строений.

Само по себе убежище совершать ходов не может. Для совершения хода требуется чтобы кто-то работал в соответствующем строении.

Если в буклете строения не сказано иного, ход строения может быть совершен только раз в день и только одним героем.

Если в описании хода указан персонаж, ход может совершить только он, либо его последователь. В противном случае, ход может совершить любой герой или "темная лошадка".

Если несколько героев работают в одном строении одновременно, они не могут делать ход строения несколько раз, но один может помочь или помешать другому.

Строения убежища

Возвести строение может лишь тот герой, который имеет их в списке строений в буклете (либо Хозяин, если он имеет ход "Строитель"), но другие выжившие могут помочь или помешать, используя одноименный ход.

В убежище не может быть одинаковых строений.

Для возведения строений используется ход "Строительство" из буклета общих ходов.



Буклет убежища

Буклет убежища - основной лист группы, так как в нем ведется отсчет состояния дел в убежище и вокруг него.

Буклет включает в себя несколько важных индикаторов:

- Счетчик запасов показывает, сколько и каких ресурсов сейчас на складе убежища.
- Счетчик нищеты показывает, насколько сложно находить ресурсы в данной местности (не вокруг убежища, а вообще в данном регионе).
- Счетчик обреченности показывает, насколько высоко внимание Нечто к данной конкретной местности.

Счетчик запасов.

В начале первой встречи на склад убежища помещается количество хабаров, равное числу игроков в команде, помноженному на 2 - это считается платой за пребывание в убежище на неделю вперед за героев и "Темных Лошадок". Этими ресурсами хозяин убежища может распоряжаться по своему усмотрению.

Кроме того, на склад помещаются личные запасы героев (указанные в их буклетах) - эти запасы хозяин принимает на ответственное хранение и распоряжаться ими он не может. Эти запасы не отмечаются на индикаторе - они указаны в буклетах героев. Просто следует помнить, что они хранятся в убежище.

Счетчик нищеты

Стартовое положение счетчика во время первой встречи оно равно 0. Следует помнить, что на положение нищеты в регионе влияют не только игроки, но и другие убежища, другие персонажи и даже зараженные (если они питаются чем-либо, кроме людей).

Если же вы бросили все, погрузились в транспорт и уехали в совершенно новую местность - установите новое положение счетчика броском $nd6$, где n - количество героев в группе.

Счетчик обреченности

Счетчик обреченности показывает уровень внимания Нечто к этому месту и этим людям. В начале первой встречи счетчик ставится на количество часов, равное количеству игроков в группе. Далее при основании нового поселения (даже если игроки переехали в рамках одного и того же региона) стартовый уровень обреченности равняется $d6 + \text{количество героев в убежище (включая последователей, но не "Темных Лошадок")}$.



Принципы героев

Как и у МЦ, у героев в этой игре есть ряд принципов, которых необходимо придерживаться, чтобы игра была интересной и захватывающей:

Действуй! Будь активным, не будь пассивным. Первая задача любого игрока - что-то делать. Изучай все вокруг, задавай вопросы, делай хоть что-то - создавай сюжет этого приключения.

Рискуй! Оставь эти жалкие попытки максимально обезопаситься - ты пришел сюда, чтобы совершать подвиги! Будь крутым и ярким - взорви этот гребаный мир! Даже если твой герой при этом погибнет - тебе хоть будет о чем рассказать после игры.

Не пытайся все контролировать. Ты не в компьютерной игре и герои других игроков - не твои юниты. Не навязывай своих решений другим игрокам и уж тем более не заявляй за них ходов. Не отменяй и не оспаривай их заявок - они не меньше тебя имеют право пустить тут все под откос.

Не отсиживайся за спинами. Не жди, когда тебе дадут слово. Если твой персонаж суров и немногословен - сделай так, чтобы за него громко и внятно говорили его поступки, жесты и мимика. Не жди, когда МЦ вспомнит о тебе - у него и без того полно проблем. Если остальные игроки галдят и не дают тебе вставить слово - привлеки внимание МЦ и сделай заявку вполголоса. МЦ озвучит результат и остальные вынуждены будут его выслушать.

Создавай! Этот мир - не мир МЦ. В ZombieWorld игроки создают окружающий мир и сюжет приключения куда в большей степени, нежели МЦ. Не стесняйся вводить в игру новых персонажей, новые места и события. Описывай, говори - пусть все это влияет на сюжет. Пусть введенных тобой персонажей МЦ сделает угрозами - это лишь сделает игру интересней. Пусть описанные тобой места окажутся хитроумными ловушками - это станет отличным сюжетным поворотом. Все это позволит твоему герою максимально проявить себя. Нет ничего хуже, чем герой без прошлого, которого никто не знает и которому нечего терять. Не будь таким.

Не бойся неудач. Некоторые игроки очень остро реагируют на неудачные броски. Но стоит помнить, что в ZombieWorld МЦ не так часто получает возможность делать свои ходы. И одной из таких возможностей является проваленный бросок игрока. Так что система специально настроена так, чтобы время от времени давать МЦ шанс сделать ход. Если все игроки считают, что именно этот ход сейчас критически важен - оцени ситуацию, собери максимум бонусов от советов, заручись помощью других героев. Но прежде подумай, а не окажется ли история более интересной, яркой и драматической, если твой герой облагается? Не откроется ли перед группой новое интересное приключение - выбраться из ситуации, куда заведет тебя провал? Держи это в голове, когда делаешь ход.



Мастер Церемоний

Эта глава о том, что значит быть Мастером Церемоний (МЦ). Если ты собираешься быть МЦ, тебе обязательно нужно ее прочитать. Если же ты не собираешься быть МЦ, можешь ее пропустить. Хотя я бы советовал прочитать ее в любом случае, так как она поможет тебе лучше понять действия своего МЦ.

Итак, чем же занимается Мастер церемоний?

Основа игры

Основная задача МЦ — описывать ситуации, в которых оказываются герои. Главное, что нужно понять в первую очередь, это то, что ты, как МЦ, играешь НЕ против игроков. Ты служишь машиной для интерпретации действий игроков и обеспечения реакций окружающего мира. Звучит довольно сложно, но этот раздел поможет тебе вместе с игроками создать по-настоящему захватывающую историю.

Здесь ты найдешь основу, которая позволит сделать игру более интересной.

Твоя концепция — это главный конфликт, проблема и дилемма, которую ты хочешь поставить перед героями и игроками. Постарайся выбрать такую проблему, выбор в которой не был бы однозначен и при том, которая была бы не чужда тебе и твоим игрокам. Не задумывайся над ней слишком долго и не бойся ее менять, если увидишь, что игрокам твоя концепция показалась не близкой или слишком очевидной.

Твои принципы — вехи, указывающие, что и когда нужно делать. Они помогут тебе выбрать верные ходы в сложной ситуации, подскажут чем заполнить паузу или как ответить на действие игроков.

Твои механизмы — это счетчики нищеты и обреченности, которые позволят тебе отслеживать состояние окружающего мира и поддерживать напряжение.



Твои ходы — это конкретные действия, которые ты совершаешь, когда требуется двинуть сюжет или заполнить паузу. Чтобы отличить их от ходов игроков, мы будем называть их ходами МЦ. **вои фронты и опасности** — это, набор дополнительных ходов МЦ, которые ты готовишь между встречами. Они представляют собой действия сил, так или иначе противостоящих игрокам. Делая ходы за свои фронты, ты обеспечиваешь ответ мира на действия героев и создаешь напряжение ситуации.

Иными словами, когда ты описываешь происходящее, ты воплощаешь свою концепцию, следуя принципам и делая ходы. Если посмотреть на это с другой стороны, то всё, что ты говоришь, должно быть ходами, подчинёнными принципам и работающими на концепцию.

Основа состоит из:

- твоей концепции;
- твоих принципов;
- твоих ходов и механизмов;
- твоей подготовки (фронтов и опасностей).

В общем основа — это набор твоих инструментов, с помощью которого ты доносишь до игроков свою идею и помогаешь им создать неповторимую и захватывающую историю.



Концепция игры

В концепции главное - проблема. Не легкий выбор, который герои должны для себя сделать. Все истории про зомби-апокалипсис - это истории об отношениях людей внутри маленькой группки выживших на фоне крушения мира. И тебе стоит сразу создать ряд дилемм, ответы на которые ты хочешь узнать.

Приняв концепцию, старайся в каждой сцене отображать ее аспекты. Если взять первый пример - постоянно подчеркивай ситуации, где героям придется выбирать - улучшить свою жизнь или помочь другому? То от лица товарища по убежищу попроси поделиться дефицитным ресурсом. То для спасения товарища предложи героям рискнуть жизнью. Игроки будут сами генерировать различные ситуации, тебе останется лишь подчеркивать интересующую тебя проблематику.

Например: эгоизм против гуманизма. Герои встретили группу выживших, в основном это дети и старики. У них ничего нет. Принять их в убежище - значит приобрести кучу голодных ртов без какой-либо пользы. Прогнать - обречь на голодную смерть. А еще вокруг бродит орда зараженных... какое решение примут игроки?

Или алчность против трусости. Герои узнают, что большой склад рядом с железнодорожной станцией набит ресурсами. Однако там постоянно бродят орды зараженных. Решатся ли герои совершить вылазку или оставят все как есть? А ведь еще в том районе видели здоровяка...

Принципы МЦ

Будь честен и прям. Не утаивай и не зажимай информации, не юли и не говори расплывчато. Игрокам и так тяжело представить то, о чем ты им говоришь, даже если ты говоришь все прямо и предельно честно. Будь справедливым, и говори предельно четко и однозначно. Если ты считаешь что-то возможным или невозможным, так и скажи. Помни - любое высказывание, которое может быть истолковано двояко - обязательно будет истолковано не верно.

Обращайся к героям, а не к игрокам. Когда ты обращаешься к игроку и обсуждаешь с ним события, происходящие внутри игры, говори напрямую с его персонажем. Говори: «Джейн, что ты делаешь?» — а не: «Маша, что делает Джейн?» Например, не: «Джон замечает орду зараженных в конце улицы», а: «Джон, ты замечает орду зараженных в конце улицы».

Когда ты МЦ следуй этим принципам:

- будь честен и прям;
- обращайся к героям, не к игрокам;
- просеивай через сито логики;
- люби героев;
- играй на персонажей и их ходы;
- думай о мире в целом;
- создай для каждого историю;
- ослабь поведья;
- растопчи;
- добавь крови;
- дай им суп, но заставь их драться из-за ложки.



Просеивай через сито логики. Дай ситуации развиваться, логично вытекая из предпосылок и догадок игроков. Хватайся за все предположения и упомянутые игроками факты, и используй их в качестве строительного материала для создания новых ситуаций. Но позволь в итоге оказаться правдой лишь тому, чему есть логичное и простое объяснение. Старайся брать только те факты, которые служат твоей концепции и лучше всего укладываются в картину происходящего.

Люби героев. Помни, что ты играешь за одно с игроками, а не против них. У тебя нет задачи победить, наказать или проучить их персонажей. Твоя цель - предоставить им максимальную возможность проявить себя. Конечно же, тебе придется то и дело ставить их на грань выживания и даже бросать за эту грань, ведь это жестокий и жуткий мир зомби-апокалипсиса. Но ты должен делать это красиво, чтобы все деяния героев (а тем более их гибель) были достойны крупного плана в истории, главными героями которой они являются.

Играй на персонажей и их ходы. Ходы персонажей игроков описывают их роли. Старайся помнить, какие ходы есть у твоих игроков и максимально нагружай их. Старайся не создавать ситуаций, из которых они не смогут выпутаться при помощи имеющегося набора ходов. И наоборот, создавай как можно больше ситуаций на имеющиеся ходы, чтобы ни один из них не лежал мертвым грузом. Не теряй из виду ходы героев и концентрируй своё внимание на них.

Думай о мире в целом. Некоторые события случаются «за кадром», а не здесь и сейчас. Каким образом действия игроков влияют на творящееся где-то далеко? Как скажутся далекие события на судьбе выживших здесь? Случилось ли что-нибудь в соседнем городе, последствия чего аукнутся в убежище? За порогом простирается мир, полный событий и перемен. А еще где-то там притаилось Нечто.

Создай для каждого историю. Каждый герой имеет свою историю. Каждого тревожат свои ночные кошмары, свои призраки и свои потери. Не спрашивай их в лоб, особенно на первой встрече - это будет никому не интересно. Просто дай им возможность рассказать о себе во время игры. Задавай вопросы, распускай слухи, подбрасывай сны - пусть они поведают свою драматическую историю. Пусть она обрастет персонажами и подробностями из прошлого, а ты вплетишь их в свое повествование.

Растопчи. Возьми что-то, что дорого героям и пусть оно умрёт, разрушится, распадётся на части. Ничто не вечно. Крысы пожирают запасы провизии, ржавчина портит оружие, ранения и болезни сводят в могилу людей. Разорви, растопчи, размажь их так, чтобы каждый герой почувствовал собственную уязвимость. Когда один из твоих персонажей может умереть, убей его. Когда жизнь начала налаживаться - взорви ситуацию, переверни все с ног на голову. Поставь все на грань жизни и смерти.

Ослабь поводья: не принимай решений сам — особенно тогда, когда не хочешь. Задавай вопросы, ставь ребром проблемы и просто смотри, что же произойдёт. Твоя задача ставить вопросы перед игроками, а не решать их самому. Даже если выбор стоит перед твоим персонажем, ты можешь оставить вопрос «подвешенным»; запиши его, чтобы решить в другое время. Или позволь игрокам помочь твоему герою принять решение.

Добавь крови. Не забывай о главных атрибутах зомби-апокалипсиса - крови, кишках, расчлененке и каннибализме. Добавь подробностей. Пусть добропорядочные с виду соседи окажутся людоедами, хранящими в сарае подвешенные освежеванные туши. Пусть ранения вырывают куски мяса и дробят кости, оставляя чудовищные раны, а кровь из них брызжет фонтаном. Пусть порезы воспаляются, а по гнойным струпьям ползают мухи. Пусть герои разгребают все это дерьмо, стараясь сделать окружающий мир хоть немного чище. Это их задача. Твоя задача — нарисовать для них жуткий, уродливый, мертвый мир полный боли и насилия, где людей мало, ресурсы истощены, а надежды и вовсе нет.



Дай им суп, но заставь их драться из-за ложки. Время от времени давай героям то, чего они хотят, и даже больше. Полной горстью осыпь их неожиданными дарами судьбы, исполняй их желания. Однако всё остальное время делай их жизнь трудной. Заставь их драться за каждую мелочь, всё усложняй, вставляй палки в колёса, ставь подножки, предлагай неожиданные повороты. Не отталкивай их, просто сделай так, чтобы им пришлось бороться. Слово «нет» скучно и тормозит действие. Вместо него говори «да, но...», — так часто, как можешь.



Ходы Мастера Церемоний

В отличие от ходов игроков, которые непосредственно связаны с правилами игры, ходы МЦ — это то единственное, что ты можешь сказать, когда наступает твой черёд.

Твои ходы условно можно разделить на мягкие и жёсткие. Мягкий ход демонстрирует события, на которые персонаж игрока ещё может успеть отреагировать. Жёсткий ход — это нечто уже свершившееся, с чем можно только смириться. Лучше всегда начинать с мягких ходов, постепенно нагнетая обстановку; если игрок не отреагировал должным образом на новые обстоятельства, или же получил провал, делай жёсткий ход с неожиданными и необратимыми последствиями.

Давай посмотрим на твои основные ходы:

- предскажи беду;
- раздели их;
- не щади никого;
- заставь платить;
- заставь решать;
- собери их вместе;
- своди с ума;
- шагни вперед.

Как правило, ты совершаешь ходы МЦ когда:

- игроки выжидающе смотрят на тебя;
- за столом повисла тишина и никто не знает что делать;
- кто-то получил результат 8 или меньше.

После каждого хода всегда спрашивай игроков: «Что ты делаешь?» В случае мягкого хода у них ещё есть возможность как-то повлиять на ситуацию, а в случае жёсткого — им остаётся только принять новую, изменившуюся картину мира и действовать в её рамках. У тебя есть набор универсальных, основных ходов, которые ты можешь использовать практически всё время. Кроме того, тебе доступны особые ходы — опасности, которые зависят от направления игры и от твоих персонажей. Мы поговорим о них чуть позже.

У ходов благозвучные названия, но это не игромеханические термины. Никогда не говори: «Я прозреваю грядущие бедствия». Лучше обдумай, что может случиться плохого, и расскажи игрокам о предшествующих беде знаках. А потом спроси их, что они намерены делать.



Всегда следуй своим принципам. Выбирай ход, который логически следует из игры. Обращайся к персонажам, а не игрокам, и не забывай о том, что происходит во внешнем мире. Ещё раз: твои ходы продиктованы твоими принципами и в конечном итоге работают на концепцию. Старайся выбирать такие ходы, которые приводят к последующим или дают игрокам возможность отреагировать. Если они обращают внимания на них или дают тебе явную возможность усложнить им жизнь (например, проваливая проверку), делай жёсткий ход с необратимыми последствиями. Да, я уже говорил об этом, но повторяю, поскольку это важно. Не будь злым, люби персонажей игроков, но забудь о снисхождении.

Ниже все основные ходы описаны более подробно. Когда настанет твоя очередь говорить, выбери из них тот, который тебе кажется наиболее подходящим.

Предскажи беду: всегда что-то может стать еще хуже, чем есть. Подумай, что может пойти не так. Это могут быть последствия происходящего во внешнем мире: миграция орд или нашествие агрессивных выживших подвергнут убежище опасности; разрушение плотины выше по течению приведет к наводнению и т.п. Или это может оказаться что-то уже знакомое, внезапно представшее в новом облике: добрые соседи внезапно окажутся каннибалами, источник воды пересохнет или окажется заражен и т.п.

Внятно объяви о грозящей катастрофе, яви ее предвестников и дай героям время предпринять что-либо для своего спасения.

Раздели их: поставь между ними преграды, физические или другого рода. Делай это в моменты, когда им больше всего хотелось бы оказаться вместе (но не каждый раз). Самый простой вариант — устранение кого-то путём захвата, несчастного случая или стечения обстоятельств.

Не щади никого: когда персонажу нанесён тяжкий урон, скажи ему об этом. Когда герой попадает в аварию на машине, получает пулю в перестрелке, падает с крыши, и это является проблемой — скажи игроку, что пора делать соответствующий ход.

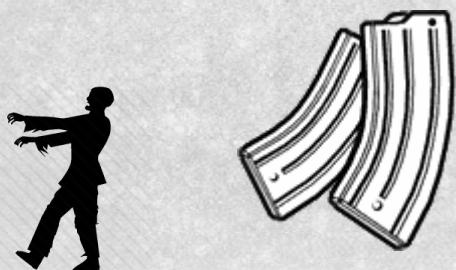
Когда персонаж МЦ получает урон, покажи, что именно с ним происходит. Если ему нанесён не летальный урон, продемонстрируй, что он что-то теряет (самообладание, вещи или нечто иное, что он ценит).

Когда твоему персонажу нанесён летальный урон, это всегда смертельно (растопчи его). Он погибнет прямо сейчас или в ближайшем будущем, если только персонаж игрока или кто-то другой не предложит какой-нибудь невероятный способ спасения. Помни, что урон, наносимый персонажам, должен проистекать из сюжета, выглядеть достоверно и быть результатом их действий.

Заставь платить: когда игрок желает получить нечто или чего-то добиться, скажи ему, что за это придётся заплатить или чем-то пожертвовать. Когда он собирается сделать что-нибудь, скажи ему о вероятных последствиях. Говори: «Да, но...» — и затем назначай цену. Спроси игроков, готовы ли их персонажи заплатить, чтобы добиться желаемого. Возможно, платить придётся позже. Хочешь пальнуть из дробовика? Не вопрос, но будь готов к тому, что на шум сбегутся зараженные со всей округи.

Заставь решать: поставь персонажа игрока между двумя своими, что-бы ему пришлось выбрать сторону. Помести своего персонажа между персонажами игроков, и заставь их спорить друг с другом. Пусть герои окажутся в центре конфликта — там, где им не комфортно, где они слабы или не контролируют ситуацию. Заставь их делать трудный выбор. Потребуй от них немедленной реакции. Брось их в кипящий котел событий, где им придётся принимать решения, причём быстро.

Собери их вместе: герои лучше всего играют сообща, неважно, друг с другом или друг против друга. Создавай ситуации, которые могли бы их объединить, заставить поговорить по душам или перейти к яростному противостоянию. Дай им немного побыть в одиночестве, а потом пусть их пути сойдутся и полетят искры.



Своди с ума: когда герои теряют самообладание или предаются собственным принципам, пошли Нечто в их головы. Пусть это будут непрошенные мысли, голоса или даже галлюцинации. Пусть они ощутят чуждое присутствие у себя за спиной и ледяное касание безумия. Сопроводи это вполне реальными последствиями. Бессонная от кошмаров ночь на утро обернется усталостью, нервное бормотание и бегающие глаза торговца отпугнут клиентов, излишняя подозрительность не позволит принять руку помощи.

Шагни вперед: когда ты видишь, что игроки увязли в не важных для сюжета действиях, не важных ни для концепции, ни для тебя, ни для них самих, а главное не важных для истории - просто шагни вперед. Скажи, что прошли сутки, неделя, месяц или даже год. Скажи, как это сказалось на запасах ресурсов и счетчиках неизбежного и нищеты. Помести героев в критическую ситуацию, начни сразу с кульминации некоей напряженной сцены, а потом попроси игроков рассказать, как они попали в эту ситуацию. Только убедись, что персонажи игроков не делают ничего важного, когда ты переводишь часы.

Нищета и Обреченность

Мир зомби-апокалипсиса безнадежен, зыбок, обречен. Здесь ничто не вечно, и все разваливается на глазах, будь то строения, политические союзы или личные отношения. Все идет к скорому и печальному концу. И рано или поздно нам придется бросить это место и перебраться на другое, которое так же станет лишь временным прибежищем в нашем вечном скитании.

Чтобы отобразить это в игру вводится два счетчика: нищета и обреченность.

Когда какой-то из этих счетчиков достигает максимального значения - убежищу конец. Выжившим ничего не остается как все бросить и бежать в поисках нового пристанища.

Нищета

Счетчик нищеты подобен минутной стрелке и отсчитывает от 60 до 1. Он показывает, насколько изобильны ресурсами окружающие места (данная долина, область, город или округ, внутри которого развивается действие).

Стартовое положение счетчика во время первой встречи равно 0.

Счетчик изменяет свое положение всякий раз, когда того требуют результаты ходов игроков. Кроме того, МЦ может изменить положение счетчика в результате собственных ходов. В начале каждой встречи (кроме первой) МЦ подвигает счетчик вперед на количество минут, равное количеству других групп выживших в регионе.

- Положение от 1 до 29 секунд считается изобильным и не дает штрафов на поиски ресурсов.
- Положение от 30 до 39 секунд считается скудным и дает штраф в -1 к ходам, связанным с поиском ресурсов, расходников и предметов
- Положение от 40 до 49 секунд считается истощенным и дает штраф в -2 к ходам, связанным с поиском ресурсов, расходников и предметов
- Положение от 50 до 59 секунд считается плачевным и дает штраф в -3 к ходам, связанным с поиском ресурсов, расходников и предметов
- Положение в 60 секунд считается безвыходным и не дает производить ходов, связанных с поиском ресурсов, расходников и предметов

Если группа меняет убежище внутри региона, счетчик нищеты сохраняется неизменным. Если же группа сменила регион, то новое положение счетчика выставляется равным ndb , где n - количество героев в группе.



Обреченность

Нечто следит за тобой. И не думай, что это хорошо.

Счетчик обреченности подобно часовой стрелке отсчитывает 24 часа. Он показывает уровень внимания Нечто к этому месту и этим людям: В начале первой встречи счетчик ставится на количество часов, равное количеству игроков в группе. Далее при основании нового поселения стартовый уровень обреченности равняется $d6 + \text{количество выживших в убежище (включая последователей)}$.

Счетчик изменяет свое положение всякий раз, когда того требуют результаты ходов игроков. Кроме того, в конце встречи МЦ обязан потратить все оставшиеся у Нечто факты истории игроков и передвинуть положение счетчика вперед на число часов, равное количеству потраченных фактов.

- до 9 утра - Нечто не знает о вас. Вы получаете +1 к ходам связанным с риском на территории зараженных
- с 10 до 17 часов Нечто не придает вам большого значения. Вы не получаете штрафов на территории зараженных
- с 18 до 20 часов Нечто обратило на вас внимание. Вы получаете штраф -1 на территории зараженных
- с 21 до 23 часов Нечто считает вас угрозой. Вы получаете штраф -2 на территории зараженных и -1 за стенами убежища
- 24 часа - Нечто берется за вас всерьез. Вы получаете штраф -3 на территории зараженных, -2 за стенами убежища и -1 в убежище

Что еще следует делать

Еще несколько советов:

- задавай вопросы и используй ответы;
- рисуй карты;
- помни, что встреча — это не один вечер;
- не торопись;
- старайся правдоподобно и жутко показать зомби-апокалипсис;
- создавай обстоятельства, достойные фильма;
- оставляй в конце сессии "крючок";
- дай игрокам творить.

Вот ещё несколько хороших инструментов, которые пригодятся, когда ты примеришь на себя роль МЦ. Это не принципы и не ходы, а практические советы, которые помогут игре.

Задавай вопросы и используй ответы: всё время задавай вопросы. Естественно, самый главный из них — тот, который ты задаёшь после каждого своего хода: «Что ты делаешь?» Но стоит спрашивать и о жизни персонажей, их личных вещах и чувствах. «Где ты берёшь еду?», «откуда ты взял эти сапоги?», «есть ли в твоём рюкзаке что-то особое?» Используй ответы, чтобы развернуть игру в новом направлении. Главное в этом деле — дать игрокам понять, что ты не ставишь под сомнение их действия и не собираешься подложить им свинью, а просто хочешь обогатить игру. Задавай провокационные вопросы, когда это уместно. Помни, что все персонажи игроков имеют прошлое до апокалипсиса. Кем они были, что они потеряли, как они выжили? У их есть надежды и планы на будущее, своё место в мире, опыт прошлых лет и перспективы. Узнай обо всём этом как можно подробнее.



Рисуй карты: это могут быть карты местности, планы строений дома или наброски поля боя. Не стесняйся пользоваться онлайн-картами и ресурсами для просмотра улиц - это добавляет ощущение реализма и подкидывает свежих идей. Также рисуй карты-схемы взаимоотношений, на которых будут обозначены отношения, обиды, вражда, экономические операции и другие связи, соединяющие героев между собой, с миром и твоими персонажами.

Встреча — это не один вечер: когда ты собираешься с друзьями поиграть, и у вас достаточно времени, ничто не мешает вам устроить больше одной игровой встречи за раз. Иногда у вас только пара часов, иногда — четыре, шесть, а то и больше. Совсем не обязательно проводить только одну игровую встречу в имеющееся время. Урежь одну встречу, устрой перерыв, если он нужен, и начни следующую. Помни про ходы, которые используются только в начале встречи!

Не торопись: относись к игре легко, не гони лошадей. Устрой перерыв, если кто-то в нём нуждается. Перед тем, как говорить, задумайся о последствиях и других вариантах развития событий. Прикинь, что произойдёт сразу после. Воспользуйся моментом, чтобы обогатить свой рассказ деталями, добавить миру ярких красок, описать что-нибудь, на что иначе никто бы не обратил внимания. Так или иначе, не торопись, дай игре и игрокам (включая себя) выдохнуть.

Старайся правдоподобно и жутко показать зомби-апокалипсис: обрати внимание, что я использую слово «правдоподобно», а не «достоверно». Наша общая цель — создать захватывающую историю в мире зомби-апокалипсиса, а не создать работающую биохимическую модель возникновения и распространения зомби-вируса. Если тебе не хочется ломать над этим голову - вообще не думай, от чего твои мертвецы восстали из могил. Объяснение в стиле "это магия вуду" ничем не хуже чем "грибок *Cordyceps unilateralis* паразитирующий в мозгу жертвы".

В конце концов, настоящих ученых-микологов, священников-экзорцистов или вудуистских шаманов вполне может не оказаться ни в группе выживших ни вообще где-то поблизости. И никто не даст исчерпывающего ответа на вопросы "как" и "почему". Просто постарайся изобразить своих зараженных правдоподобными и не противоречивыми.

Создавай обстоятельства, достойные фильма: говоря об обстоятельствах, я имею в виду именно внешние обстоятельства, а не приведшие к ситуации действия персонажей игроков. Как МЦ, ты отвечаешь за мир и его реакции, но не за персонажей игроков, которые полностью находятся во власти своих создателей. Задача игроков — заставить персонажей действовать, говорить и жить так, чтобы они были достойны экранизации, твоя же — создать подходящую сцену, где развернется драма.

Оставляй в конце сессии "крючок": всегда заканчивай сессии на самом интересном месте. Я называю это "оставить крючок", потянув за который, легче собрать игроков в следующий раз. Это сложно, ведь тебе самому тоже интересно, чем же все кончится. Но чем напряженнее и интереснее будет момент завершения встречи, тем скорее твои игроки соберутся для продолжения.

Но не нужно строить историю по жёстко заданному плану. Не решай ничего заранее, не давай ответам опережать вопросы. Твои персонажи могут строить собственные планы, которые точно так же подвешены в воздухе. Не пытайся угадать, как поведут себя персонажи игроков, или направлять их. Не привязывайся к конкретным эпизодам, урокам, морали или результату. Не жди, что всё пойдёт именно так, как ты задумал, и уж точно не предсказывай, как всё закончится. Играй со своим миром и персонажами и разреши себе удивляться происходящему в той же мере, что и остальным за столом. Да, у тебя есть «пункт назначения», но он и сам по себе не слишком-то ясный, чего уж говорить о процессе его достижения.



Перед первой встречей

«Зомби-апокалипсис» не требует от МЦ долгих приготовлений. Если это твоя первая встреча, убедись, что ты полностью прочёл этот файл. Постарайся запомнить свои ходы и получить ясное представление о буклетах персонажей. Если у тебя есть время, посмотри фильм, прочти роман или комикс на тему зомби-апокалипсиса. Лучший способ подготовиться к роли МЦ — это в деталях представить себе место, где будут разворачиваться события:

- Определись, на территории какого города и какой страны развернется действие?
- Внимательно рассмотри (или нарисуй, если город вымышленный) его карту, запомни достопримечательности, подумай, что изменилось после апокалипсиса.
- Распечатай туристический буклет или лист автодорожного атласа с картой будущего места событий. Отметь на нем месторасположения убежища (выбери для него какое-нибудь не обычное, впечатляющее или бросающееся в глаза здание) и возможные убежища для других выживших.
- “Поброди” по окрестностям убежища с помощью сервиса просмотра улиц, запомни, как выглядит и само убежище и окружающие здания - наверняка ты найдешь при этом массу интересных идей.

Также необходимо:

- распечатать буклеты персонажей;
- распечатать буклет МЦ;
- раздобыть немного карандашей и бумаги для черновиков (помни, тебе предстоит много рисовать!);
- раздобыть карандаши и кубики для игроков, если только ты не знаешь наверняка, что у них есть собственные.

Также подумай о выживших, об их быте, и повседневных заботах.

- Придумай пару ярких образов, сцен, чтобы с первых же шагов окунуть героев в атмосферу зомби-апокалипсиса. Сделай несколько заметок, но не решай ничего заранее. Помни, ты не рассказчик перед аудиторией слушателей. Игроки сами создадут историю, твоя задача лишь помочь им в этом.
- Подумай об их культуре (особенно, если выжившие не твои соотечественники), о языке, на котором они говорят.
- Самое главное — не паникуй. Как только игра начнется, тебе придется поработать, но сама игра и остальные участники помогут тебе. Игра создается общими усилиями.



Во время первой встречи

Не беспокойся о первой встрече - она самая простая с точки зрения МЦ и не требует никакой подготовки. Игроки будут заняты в основном созданием персонажей и выстраиванием отношений между героями. Пусть твоим основным источником вдохновения станут герои. Их секреты и ходы — настоящий клад сюжетов и пикантных подробностей, так же как их снаряжение, внешность и характеристики. Построй игру на том, что игроки привносят в неё, создавая персонажей. Твой главный инструмент на время первой встречи — это вопросы, которые тебе предстоит постоянно задавать (и делать выводы из ответов).

Слушай.

Игроки дадут тебе достаточно материала для работы, создавая своих персонажей, выбирая роли, отношения, ходы. Подумай, что влияет на положение героев в мире, какие опасности или возможности сами напрашиваются. Обрати внимание на ходы истории героев, подумай, как использовать их прошлое.

Дай миру обрести плоть и познакомься с героями. Если ты хочешь сделать их жизненные обстоятельства достойными истории, ты постарайся узнать о них всё. Спроси у одного, откуда он взял свой автомат, у второго — как он смотрит на кого-то из твоих персонажей, у третьего — чем он занимался до апокалипсиса.

Продолжай спрашивать, пока не натолкнёшься на интересный ответ.

Переключай своё внимание, позволь каждому игроку почувствовать себя «звездой сцены».

Дай персонажам побыть вместе и поодиночке, чтобы посмотреть, на что каждый из них похож сам по себе и как они взаимодействует с другими. Представь игрокам своих героев с именами и биографиями (если персонажам игроков они откуда-то известны).

- Помоги игрокам выбрать буклеты и создать персонажей.
- Давай им советы и отвечай на вопросы. И, главное, не уставай задавать вопросы сам.
- Проследи, какие секреты выдают персонажи, и прими их во внимание.

Сдвинь дело с мёртвой точки

Начни повествование с яркой опасной и напряженной сцены. Брось героев в бурлящий котел - пусть они будут вынуждены защищать свою жизнь. Заставь совершать действия и трактуй их как ходы. Устрой им встряску, покажи, что в мире зомби-апокалипсиса все серьезно. Прямо так, с первой же секунды пусть они окажутся бегущими от орды зараженных или прячутся от шайки мародеров, или отражают штурм обезумевших от голода каннибалов.

За тем огорошь героев одной или несколькими проблемами.

Обострай ситуацию в наиболее уязвимых местах. Подчеркивай разногласия и вбивай клинья в трещины противоречий. Старайся избегать стабильности. Тебе не нужна игра, где все статусы и титулы розданы и установлены раз и навсегда. Тебе интересна динамичная, сложная ситуация, полная хрупких союзов, напряжённых отношений, препятствий и конфликтов.



Варианты первой встречи

Классические истории о зомби-апокалипсисе могут быть начаты двумя разными способами:

- **начать издалека**, со времени до апокалипсиса и показать самую катастрофу с самого начала - с появления первого зараженного и провести героев через горнило стремительно нарастающего безумия
- **бросить в пекло**, сразу поместив героев в самый водоворот событий спустя пару недель после начала заражения, когда мир уже неузнаваемо изменился.

Оба эти варианта имеют свои сильные и слабые стороны, о которых я сейчас напишу подробнее.

Начать издалека

До апокалипсиса еще нет никаких героев - для первой сессии раздай игрокам буклеты гражданских. Это удобно для игроков не знакомых с системой или не желающих тратить время на выбор персонажа.

До апокалипсиса - не значит скучно. Вспомни - те же Ходячие Мертвецы начинаются с полицейской перестрелки. Начни с какой-то острой ситуации, в которой герои сталкиваются друг с другом или с общей опасностью и имеют возможность проявить себя.

Не старайся преподнести встречу с первым зараженным как нечто неожиданное. Это никакой не сюрприз - игроки прекрасно знают, во что они пришли играть. Хочешь сделать сюрприз - сделай зараженным кого-то рядом с ними, но на кого никак не подумаешь (маленького ребенка или супруга одного из героев; старика; парня в инвалидной коляске, который внезапно встанет и бросится на людей и т.п.)

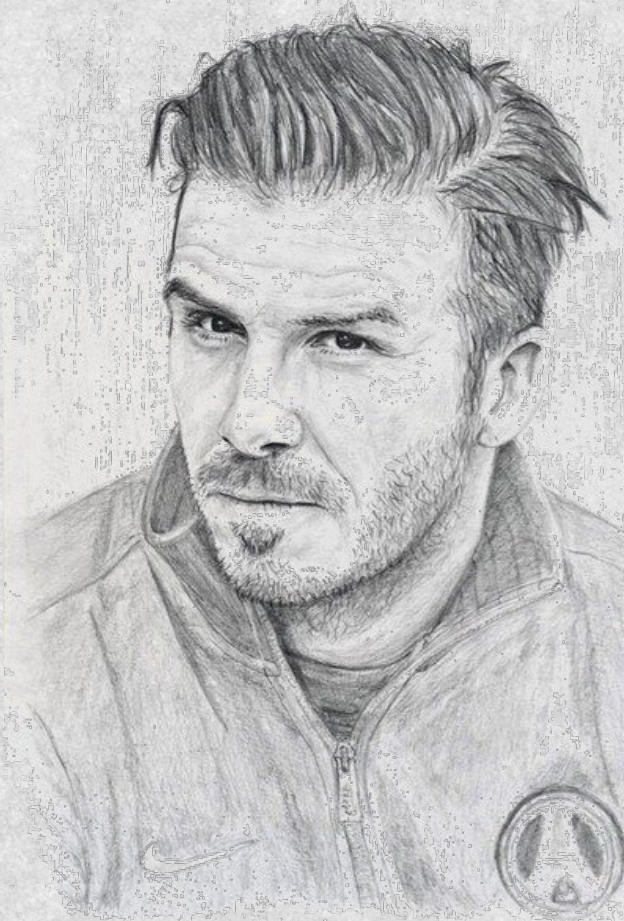
Покажи хаос и распад государственной системы, но не затягивай. К тому времени, когда персонажи твоих игроков получают первое улучшение и станут полноценными героями, зомби-апокалипсис уже должен принять привычные формы.

Плюсы данного подхода

- быстрый старт без долгой генерации
- четкая картина прошлого героев
- постепенное открытие доступа к ходам (плавный вход в систему)
- картины хаоса при наступлении апокалипсиса

Минусы

- игроки не чувствуют себя крутыми и особенными в начале игры
- игроки не могут использовать большинство даже общих ходов пока в мире сильна власть и правит порядок
- МЦ придется продумать механизм наступления конца света заранее
- все равно со временем придется тратить время на создание полноценных героев и скорее всего в самый неподходящий момент.



Бросить в пекло

Никаких предисловий - сразу жесткая схватка с расчлененкой и вышибанием мозгов. Сразу мародерство и балансирование на грани выживания.

Этот подход удобен для игроков, знакомых с системой и желающих сразу вкусить всех прелестей зомби-апокалипсиса. Вам придется вначале потратить довольно много времени на создание персонажей и их убежища, выяснение их историй, а так же истории самого апокалипсиса. Но, медленно запрягая, вы потом очень быстро поскачете.

Если ты не готовился к встрече заранее, а игра случилась спонтанно - этот подход позволит тебе не придумывать ничего самому, все выяснив у игроков, а заодно освежить в памяти правила, пока игроки создают персонажей.

Плюсы данного подхода

- сразу полная картина мира
- полный доступ ко всем ходам и возможностям
- сразу крутые и харизматичные герои
- не нужно два раза создавать персонажа

Минусы

- долгая генерация персонажей
- скорее всего большую часть первой встречи вы потратите на обсуждение героев и окружающего мира, а не на приключения

Создание убежища

Для создания убежища во время первой встречи, после генерации персонажей, игроки получают буклет убежища и могут получить по одному строению из имеющихся у них в буклетах.

Для этого они выбирают буклет соответствующих построек так, как будто ранее они удачно совершили ход "Строительство".

При этом сам ход строительства не производится, ресурсы не затрачиваются и проблемы не выбираются.

Бездомный не добавляет строений к убежищу.

Далее помести на склад хранилища запасы.

Их количество равно количеству героев, проживающих в убежище - по хабару за каждого героя (это плата за их проживание на неделю вперед). Предоставь игрокам самим решать, какие именно ресурсы и в каком количестве запасены.

Создание убежища:

- возьми буклет убежища
- добавь стартовые постройки
- добавь запасы на склад
- добавь "Темных лошадок"

Затем добавь "Темных Лошадок" - персонажей МЦ, которые так же проживают в этом убежище. Их должно быть столько же, сколько героев в партии. Пусть игроки придумают им имена и прозвища, но сильно о них не задумываются - никаких буклетов "Темным Лошадкам" не полагается. Игроки могут создать отношения с "Темными Лошадками", если им того хочется.



Буклет МЦ

После первой встречи и далее

После первой встречи тебе следует выяснить, кто или что угрожает персонажам игроков и тому, что у них есть (в самом широком смысле). В этом тебе помогут фронты и связанные с ними опасности — именно их тебе предстоит создавать и развивать в ходе подготовки к игре.

Игровой буклет МЦ

Твой оставшийся с предыдущей встречи буклет послужит основой для создания фронтов и опасностей. Давай посмотрим на него подробнее. Он состоит из двух карт: карты отношений и карты опасностей. В карте опасностей по краю шестигранника ты увидишь имена грозящих героям опасностей. Это и есть фронты — движущие силы твоего мира. В пространстве, разделяющем опасности, ты впишешь имена героев, названия мест и имена твоих персонажей являющихся жертвами или проявлениями данной опасности.

Твои фронты воплощают конкретные опасности, имеющие собственные ходы МЦ, которые они будут совершать. В общем, фронты и опасности — весьма удобный инструмент для МЦ. Между встречами, когда у тебя есть время для наведения порядка, подумай, как они будут организованы. Карта опасностей на буклете МЦ предназначена для заметок, которые делаются во время игры, тогда как буклеты фронтов используются, как правило, между встречами. Ты будешь заполнять их во время подготовки. Как именно это делать, я расскажу чуть позже, а пока давай просто изучим их. Каждый фронт — это набор событий или угроз, связанных с какой-либо опасностью. Хорошо, если у тебя будет два-три действующих буклета фронтов в игре.

Сверху есть место для того, чтобы написать там имя выбранной опасности, а каждая из колонок представляет собой одну из конкретных угроз со своими действующими лицами, шкалой времени, специальными ходами и ставками.

Шкала действия

Шкала действия нужна, чтобы следить за развитием угрозы. Она может быть привязана к ходу времени или счетчикам нищеты и обреченности. Когда ты будешь рисовать шкалу действия для фронта, выбери масштаб и подумай, что случится при наступлении следующей фазы, если персонажи игроков не найдут способ справиться с опасностью. Запиши это, чтобы не забыть, и затем воплоти в игре, если только положение дел не изменится или не вмешаются персонажи игроков. Шкала действия — это одновременно рассказ о том, что происходит, и о том, что ещё случится. Когда приходит нужный момент, позволь задуманному свершиться и зачеркни то, что уже неактуально. Шкалы действия обычно отражают события, на которые персонажи не могут повлиять и напрямую не контролируют, если только не поставят себе целью вмешаться.

Вот некоторые примеры временных шкал:
Могущественный недруг:

- Понедельник — главарь большой шайки мародеров узнает о гибели разведчика;
- Вторник — главарь созывает своих верных псов;
- Весна — известие о предстоящем вторжении достигает убежища;
- Лето — мародеры атакуют.

Гноящаяся рана:

- День 1 — в рану попадает зараза, и она начинает опухать;
- День 2 — рана наполняется гноем и источает зловоние;
- День 3 — гной обильно течёт из раны, конечность спасти не удастся;
- День 4 — смерть становится неизбежной.



Особые ходы

Иногда ты будешь сталкиваться с тем, что уже существующие ходы и другие инструменты в твоём распоряжении не вполне отвечают твоим планам. Опасности в виде персонажей МЦ или мест потребуют особых ходов, когда герои начнут с ними взаимодействовать. Просто следуй общей схеме, изложенной в разделе «Структура ходов» в первой главе: Когда герой делает [что-то], действуй 3d6+ [что-то].

- При результате 14+ [впиши нужное].
- При результате 11-13 [впиши нужное].
- При провале [впиши нужное].

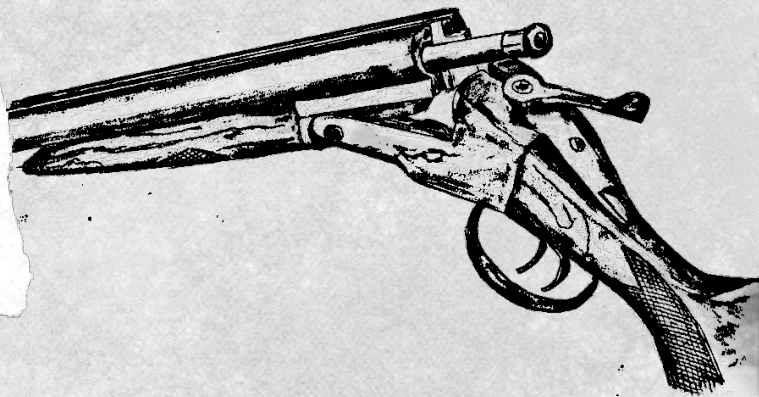
Например:

Когда съедаешь подозрительные консервы, действуй 3d6+шустро.

- При результате 14 и больше тебя вывернет наизнанку и ты будешь в порядке,
- При результате 11-13 тебе нанесён тяжкий урон, но ты получаешь +1 к результату следующего броска кубиков.
- При провале тебе нанесён тяжкий урон и ты получаешь -1 к результату следующего броска кубиков.

Ставки

Ставки — это глобальные вопросы о судьбах персонажей МЦ, которые ты предпочитаешь не решать. Это способ не выносить окончательный приговор; передать бразды правления; оставить себе простор для догадок; играть, чтобы увидеть, что случится. Чтобы сформулировать вопрос, тебе нужно временно забыть о твоём праве решать, что произойдёт. Пусть ответ на него появится сам по себе во время игры в действиях игроков или в сюжете. Запиши несколько вопросов о судьбах персонажей МЦ. Делать ставки следует на серьёзные, необратимые вещи, на то, что явно меняет жизни людей. Как только ответы найдены, положение дел должно кардинальным образом измениться.



Фронты

Создание фронтов

Фронты помогут тебе подготовиться к игре, объединяя вещи, людей и места по темам и нацеливая их на персонажей игроков. Чтобы создать фронт, для начала обратись к игровому буклету, оставшемуся от первой встречи, и выбери две или три опасности, рядом с которыми ты записал имена героев. Определи, какие опасности более всего отражают твою концепцию.

Каждая опасность «проявляет» себя через свои угрозы, делая ходы с их помощью. Это может быть цепь взаимосвязанных событий или группа людей, связанных одной целью. Каждой опасности дано несколько ходов, присущих местам и людям, находящимся под их влиянием.

Чтобы создать фронт, возьми буклет фронта и:

- Выбери опасность.
- Создай 3-4 угрозы, присущие данной опасности или олицетворяющие ее.
- Запиши замысел угрозы или тёмное будущее, которое она создает.
- Запиши 2-4 вопроса-ставки.
- Запиши список действующих лиц фронта.
- Создай шкалу действия.



Опасности

Амбиции

Амбиции - властолюбие, надменность, стремление возвыситься над другими. Оно может выразиться как в виде властолюбивых персонажей МЦ, так и как побудительный мотив для героев.

Ходы амбиций:

- **жертвовать во имя честолюбия**

Персонаж выбрал для себя высокую цель и готов идти к ней, невзирая на жертвы, которые придётся принести. Этот персонаж выйдет за пределы своей социальной роли и за пределы досягаемости героев. Какой будет цена, и кто её заплатит?

- **возносить над толпой**

Амбиции могут помочь одному возвыситься над другими. Обычно это совершается при помощи третьей силы. Например, главарь шайки мародеров может назначить кого-то своей правой рукой или законник назначить кого-то шерифом на этом участке. Конечно, такое положение сваливает на плечи человека груз новых обязанностей, но оно же придает ему больший вес, а возможно, и большие полномочия.

- **чувствовать себя избранным**

Каждый выживший рано или поздно задаётся вопросом: "Почему я?" От чего сотни тысяч человек превратились в кровожадных монстров, а он - нет. Некоторые находят ответ в собственной исключительности (мнимой или реальной) и провозглашают себя избранным. Они полагают себя проводниками божьей воли или родоначальниками нового человечества, носителями уникального гена или представителями высшей расы. В любом случае они полагают себя лучше остальных и ищут тому подтверждения.

Страх

Страх - тихий ужас, отчаяние, безумие, безнадежность и обреченность. Они могут выразиться как в запуганных и безумных персонажах МЦ, так и в природных явлениях - затяжных, тоскливых дождях, непонятных массовых миграциях животных или насекомых, хронических заболеваниях.

Ходы страха:

- **сбить с пути;**

Иррациональный страх мешает человеку двигаться дальше. Это может как быть физическое движение (внезапный приступ страха не позволяет войти в какое-то место), так и стремление к некой цели, прерванное страхом.

- **обмануть;**

Запуганный человек боится выступить в открытую, старается получить желаемое обманом, действуя у всех за спиной. Он из страха старается не ввязываться в честную драку, предпочитая бить в спину и выбирать противника слабее себя.

- **лишить надежды**

Однажды наступает час, когда не видно конца ночи, нет выхода и надежды, и остаётся лишь опустить руки или совершить что-нибудь трагическое и бессмысленное. Кто-то должен выплеснуть общее отчаяние самыми ужасным способом.

Жадность

Жадность - вождение, зависть, стремление присвоить чужое или ничейное. Оно может выразиться как в виде алчных персонажей МЦ, так и как побудительный мотив для героев.

Ходы жадности:

- **желать недоступного**

Философия общества потребления все еще дает себя знать. Не редко один человек ставит собственные желания превыше общего блага. Такой персонаж пытается заполучить кого-то или что-то, не принимая во внимание последствия. Он будет преследовать этого человека или вещь со всепоглощающей страстью, нарушая правила и не взирая на лица.



- **обещать**

Обещать, манить, сулить — значит убеждать в том, что какие-то действия сегодня могут принести выгоду завтра. Например, временный союз, ссуда, вклад в общий долговременный проект и т.п. Это сделки с прицелом на будущее. Если совершишь то, получишь это. Обещаю. Но, разумеется, будущее так неопределённо.

- **предлагать подарки**

Иногда человек получает возможность получить что-то очень ценное. Однако дорогих вещей жаждут многие, что порождает соперничество и конфликты. Другими словами, не бывает так, чтобы бесценные вещи действительно ничего не стоили.

Ненависть

Ненависть - непримиримая злоба, агрессия, слепая или затаенная ярость. Она может выразиться как в виде злобных персонажей МЦ, так и в виде разрушительных природных явлений - ураганов, землетрясений или наводнений.

Ходы ненависти:

- **обострять конфликт**

Запутывать клубок — означает обострять ситуацию (оскорбления брошены, нежелательные действия совершены), делая её темнее, запутаннее, опаснее. Обиды и мысли о мести пускают корни в сердцах людей.

- **разрушать**

Серьезный конфликт может вызвать разрушение отношений договоров и союзов из-за небрежно брошенных слов, нарушенного обещания или преданного доверия.

Но разрушение может проявиться и чисто физически: машина может вылететь с дороги на полной скорости, а взрыв газового баллона может уничтожить все убежище.

- **раскрыть скрытое**

Слова, брошенные в запале бешенства не редко выносят на поверхность опасные, вызывающие стыд и неудобство, разрушительные, могущественные или ценные сведения. Ложь раскрыта, тайны разгаданы, слабости и провалы выставлены на всеобщее обозрение.

Невежество

Невежество - деградация, грубость, заблуждения, откровенная глупость и луддизм. Они могут выразиться как в грубых и недалеких персонажах МЦ, так и в общей утрате знаний и технологий, деградации до первобытного уровня и каннибализма.

Ходы невежества:

- **упорствовать в заблуждении**

Недалекий человек упорно отказывается приспособиться к ситуации или отступить, когда это было бы разумно. Несговорчивый, он рвётся вперёд, продолжает снова и снова повторять старые ошибки или цепляется за своё опрометчивое решение. И это оборачивается ужасными последствиями для него и других.

- **возмущать спокойствие**

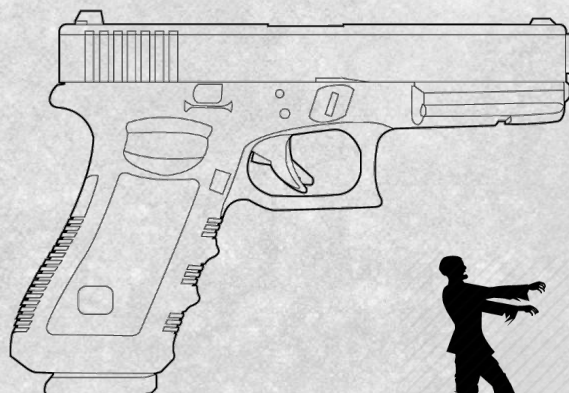
Человек не понимает происходящего и чувствует себя обманутым. Он полагает, что все пользуются его неведением ему во вред, используют его в своих интересах. Возможно, это даже правда. В любом случае, он возмущает спокойствие, что ведет к злобе и попыткам отомстить за мнимые или реальные обиды.

- **крушить непонятное и неизвестное**

Тот, кто не может осознать нового или слишком сложного, старается обезопасить себя, разрушая это.

Так законник охотится на мародеров, не понимая, что это просто новый вид общества. Так выживший разбивает рабочий генератор чтобы добыть проволоку, так как не видит от него пользы.

Так мизантроп убивает незнакомца, вступившего на его землю, так как не хочет знать, какие изменения тот принесет с собой.



Голод

Голод - тлен и разрушение, нужда и истощение, болезни и смерть. Это самая грубая и простая сила - меч, занесенный над героями. Он может выразиться в нашествии зараженных, эпидемиях, истощении ресурсов и повышении обреченности.

Ходы голода:

- **отбирать запасы**

Всепроникающие крысы и плесень пожирают пищевые припасы, неумелые строители бессмысленно расходуют материалы, а гильзы патронов покрываются ржавчиной и грозят разрывом в патроннике. В общем все, что нажито непосильным трудом внезапно идет прахом. По чьей вине?

- **заражать**

Когда распространяются болезни, всё чахнет и хиреет, люди и животные заболевают, все покрывается миазмами а территории становятся зараженными - тогда остается только выжечь заразу и самим сгореть в очищающем пламени, либа бежать, подобно крысам, разнося заразу все дальше и дальше.

- **являть неизбежное**

Являть неизбежное значит разрушить все и заставить выживших бежать, бросив то, что им дорого. Орды зараженных штурмуют убежище, мародеры выжигают квартал за кварталом, не оставляя никого живого, а уровень воды в отравленной реке неумолимо повышается, грозя затопить весь город.

Угрозы

Угрозы

Когда выберешь два или три фронта, тебе нужно будет связать с ними соответствующие угрозы. Посмотри на имена персонажей МЦ и названия мест, которые ты записал, — что из этого подходит? Иногда ты будешь понимать это с запозданием, только после встречи обнаруживая, что кто-то находился под влиянием Амбиций. Порой это станет подспорьем при создании персонажей (прорабатывая персонажа, ты принимаешь во внимание то, к какому фронту он принадлежит).

Каждая угроза попадает в одну из пяти категорий:

- **Вожак**
- **Изгой**
- **Ландшафт**
- **Стая**
- **Человек из прошлого**

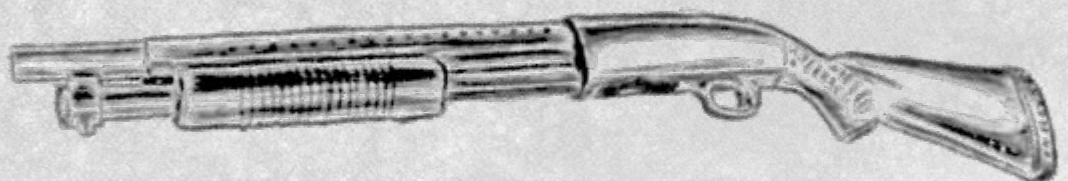
Выбери две-три угрозы для каждого фронта.

- Некая личность и его союзники или последователи.

- Местность и люди, которые там живут. Это хорошие комбинации.

После того, как ты выберешь угрозы, определишь их категории и свяжешь с фронтами, у тебя окажется от 4 до 9 угроз с прописанной темой, ставками, шкалой действия и, возможно, особыми ходами. Полагайся на эту информацию во время следующей встречи. Или же, если ты чувствуешь себя уверенно, просто импровизируй. Перечитай фронты и опасности на несколько раз, пока не запомнишь, а потом просто плыви по течению и строй сюжет по ходу игры.

Ниже ты найдёшь описание опасностей и связанные с ними ходы. Ты можешь использовать эти ходы как дополнение к базовым ходам МЦ и ходам фронтов, когда будешь принимать участие в общей беседе.



Вожак

Эта угроза включает в себя вожака, а также его банду или последователей под его контролем.

Выбери тип вожака:

• **Тиран.** Его устремления - подчинить себе все и вся. Его люди - материал для воплощения его замыслов. Он правит железной рукой и подавляет всякое сопротивление. Его люди боятся его и ненавидят.

• **Отец.** Его устремления - обезопасить и обеспечить собственную семью. Его люди - это его дети (в прямом или переносном смысле). Он остро реагирует на угрозу своим людям и будет биться до последнего за каждого из них.

• **Пророк.** Его устремления - возвыситься над всеми. Его люди - его паства. Он манипулирует эмоциями, возвышаясь на почве эфемерных чувств. Его люди беззаветно любят его, но для него они - ничто.

• **Директор.** Его устремления - получение выгоды. Его люди - наемники профессионалы. Никаких ненужных ртов - только максимально выгодные и эффективные вложения ресурсов.

• **Альфа.** Его устремления - забрать все, что может. Его люди - такие же как он, надеющиеся рано или поздно занять его место. Он просто сильнейший, умнейший или жесточайший сукин сын из всей своей стаи. Когда он ошибется - он умрет.

Ходы МЦ для вожаков:

• **Объявить свою волю** - вожак может прислать гонца или даже явиться лично, чтобы объявить о своих претензиях, желаниях или решениях, касающихся героев и их убежища.

• **Демонстрировать силу** - бряцать оружием, играть мускулами, не явно угрожать с целью получить что-то без насилия, но угрожая им.

• **Утверждать порядок** - показательно наказывать кого-то в назидание остальным.

• **Обойти, загнать в угол, окружить** - как в бою, так и в политике, вожаки стараются получить преимущество за счет маневра или интриги. Подкупают чужих союзников, вербуют шпионов, наносят удар в слабое место или шантажируют.

• **Атаковать** - вожак может внезапно, прямо и очень жестко атаковать того, с кем хочет разделаться быстро, до того как кто-либо вмешается.

• **Захватить кого-то или что-то** - ресурсы, вещи, людей или территорию ради выгоды или в качестве рычага давления.

• **Предложить переговоры** - обычно это признак слабости и неуверенности, либо расставленной ловушки.

Вожак, в основном, действует через своих людей, переходя к прямым действиям только если их загнать в угол или застать врасплох.

Изгой

Изгой — это человек, чья психика, каким-то образом искалечена. Бывает, что он действительно скитается по зараженным землям без убежища и пристанища. Но не редко он скрывает свою сущность и таится среди прочих выживших.

Выбери тип изгоя:

• **Каннибал** - он вовсе не обязательно пожирает человеческую плоть. Но он убивает людей, чтобы удовлетворять свои потребности, получить их припасы и вещи. Он делает это не от крайней необходимости, а постоянно. Это часть его быта.

• **Мститель** - полагает всех вокруг (или не всех, но людей определенной категории) виноватыми перед ним и обязанными бесконечно компенсировать эту вину. Например: солдаты убили жену и дочь Джоша еще в начале апокалипсиса, и он мстит каждому, кто носит форму.

• **Маньяк** - просто поехавший чувак, окончательно потерявший себя или захваченный Нечто. Действует по законам извращенной логики, но выглядеть может вполне нормальным человеком.

• **Властолюб** - стремится любым способом выбиться в вожаки. Упивается любой крупницей власти и жестоко унижает всякого, кого может.



Ходы МЦ для изгоев:

- **Действовать тайно** - изгой старается всегда сохранять личину нормального человека, и не привлекать внимания, пока не придет время
- **Показать, что у него на уме** - в самый драматический момент изгой предстает в своем истинном облике и объясняет свое поведение
- **Атаковать кого-то** - по требованию своей природы, либо незаметно, либо в открытую, если он не опасается быть раскрытым.
- **Оскорбить** - унижить, обидеть или спровоцировать кого-то, поставить его принципы под сомнение.
- **Угрожать кому-то**, прямо или намёками, подавляя и открывая часть своей сущности.
- **Украсть что-то у кого-то** - для изгоя право собственности - пустой звук. Все, что плохо охраняется, принадлежит тому, кто сможет взять.
- **Предать и обмануть** - доверие является глупым атавизмом с точки зрения изгоя.
- **Что-то разрушить** - осквернить, сгноить, опозорить, испортить, совратить.

Ландшафт

Ландшафт может быть природным или искусственным и любого нужного размера. Брошенный город, выжженная пустыня, сельская пастораль, леса, горные кручи и что угодно еще.

Выбери тип ландшафта:

- **Лабиринт** - это место сложно для преодоления. Оно легко впускает людей, но неохотно выпускает. Это или запутанный лабиринт промышленного комплекса или лесная чаща, а может быть подземные катакомбы канализации.
- **Логово** - это место порождает чудовищ. Это может быть город, откуда приходят орды зараженных или пустоши, где кочуют мародеры. Также оттуда могут придти и не персонифицированные явления - моровые поветрия или проливные дожди.

• **Ловушка** - это место не то, чем кажется. Это может быть супермаркет, где таятся орды зараженных, или топкое болото, внешне выглядящее обычным поросшим травой полем.

• **Мираж** - этого места нет, но все о нем говорят. Оно манит всяческими благами, все знают людей, отправившихся туда или даже вернувшихся оттуда. А кое-кто даже готов показать дорогу. Не бесплатно, конечно же.

• **Крепость** - это место не допускает в себя посторонних. Это может быть старая военная база, форпост мародеров или неприступная горная вершина.

Ходы МЦ для ландшафтов:

• **Закрыть путь** - ландшафт стоит на пути, мешает пройти, ухудшает видимость, разделяет и разъединяет.

• **Запутать** - ландшафт уводит в сторону, сбивает с пути, выводит не туда.

• **Запереть** - ландшафт ловит в капкан, удерживает, не давая сдвинуться с места

• **Привлекать, заманивать** - супермаркет может заманивать рекламными плакатами, сад - плодовыми деревьями, а пещера - ложной безопасностью.

• **Сместиться, подвинуться, измениться** - ландшафт не обязан оставаться неизменным. Дома рушатся, в горах сходят лавины, реки выходят из берегов и т.п.

• **Что-то изрыгнуть** - это основное, чем занимается ландшафт. Окружающий мир с равной легкостью посылает выживших, торговцев, изгои, мародеров или орды.

• **Что-то отнять** - окружающий мир жесток. Он легко может отнять, пожрать и уничтожить людей, вещи, транспорт и даже целые поселения.



Стаи

Стая это группа людей, с лидером или без, действующих не сплочённой, иногда временной, группой. Отдельный человек в стае может не разделять общих устремлений и даже бороться против них.

Выбери тип Стаи:

- **Шакалы** - эти мучают любого, кто слабее их, и разбегаются, получив серьезный отпор. Нападают на одиноких или уязвимых. Не думают о последствиях.

- **Саранча** - пожирают все на своем пути. Даже если не имеют злого умысла, они просто нерационально и расточительно потребляют. Кочуют, не имея постоянной базы, так как никакая территория не способна их прокормить. Сильно повышают нищету в регионе.

- **Чистильщики** - преследуют всех, кто выделяется. Убивают показательно, будто бы в назидание. Сохраняют видимость законности. Их цель - контроль через террор.

- **Куль** - вовлекает людей добровольно или против воли, поглощая убежище за убежищем. По сути это рабовладельческое общество.

- **Толпа** - бунтует, ищет козлов отпущения, совершает бессмысленные жестокости. Нет ничего страшнее отчаяния людей доведенных до последней черты.

- **Семья** - защищает своих, изгоняет чужаков, охраняет гнездо. Родственные узы - самые прочные и самые древние, ими не так-то легко пренебречь.

Ходы МЦ для стай:

- **Припугнуть насилем** - защищаясь или желая заполучить что-либо, стая первым делом угрожает насилем.

- **Атаковать** - без всякого предупреждения стая может совершить спонтанную или спланированную атаку.

- **Поглотить** - стаи почти всегда желают заполучить новых людей взамен выбывших и сделать кого-то членом стаи.

- **Опустошить территорию** - для прокорма своих членов, стаи вычищают все до чиста, толкая окружающих к нищете.

- **Привлечь Нечто** - вызывающее и жестокое, поведение стай привлекает внимание Нечто, толкая окружающих к неизбежному.

Люди из прошлого

Большинство выживших - осколки старого мира. Они жили или здесь или где-то неподалеку. Они работали вместе, знали друг-друга, имели общих знакомых или родственников.

Люди из прошлого - это обычные персонажи МЦ и у них нет особых типажей. Просто продумай их историю и назначь им принципы, как любому другому персонажу.

Ходы МЦ для людей из прошлого:

- **ворошить старое** - старые знакомцы раскрывают тайны прошлого или шантажируют их раскрытием, припоминают старые долги и обиды

- **завещать долги** - родственники и друзья умирают, уходят, пропадают, оставляя после себя бездомных детей, долги и обязательства, лежащие на плечи героев

- **требовать помощи** - на правах родства или старого знакомства они могут потребовать помощи или убежища;

- **мстить** - родственники могут мстить друг за друга, за обиды реальные и мнимые, либо перекладывать мщение на плечи героев;

- **искать справедливости** - соседи могут обратиться к третьей стороне в надежде найти управу на героев.



Приложения

Эта часть нарочно вынесена из правил, так все ниже написанное не является ими. Ты не обязан придерживаться буквы приложений, равно как и вообще никакой буквы в этом документе. Если тебе что-то в нем не нравится - меняй это или вовсе выбрасывай. Обещаю, я никогда об этом не узнаю. А если и узнаю, то не буду мстить тебе всевозможными извращенными способами. В общем, ознакомься с приложениями и сам решай, использовать их или нет.

Хронология апокалипсиса

Действие большинства фильмов или игр про зомби-апокалипсис начинается либо в момент его начала, либо спустя очень немного времени после него. И это не случайно. Тот самый зомби-апокалипсис с добыванием пищи из супермаркетов и со складов, с поиском полезных вещей в брошенных домах и поездках на взятых со стоянки автомобилях, возможен только в первый год после Конца Света. Чтобы тебе было удобнее вести хронологию своего приключения, я составил небольшую памятку. И так, что же случится в результате внезапного апокалипсиса:

Через 1 час

- на заводах по перегонке нефти без постоянного надзора и контроля произойдут взрывы и пожары
- на дорогах в районе мостов, тоннелей и прочих "бутылочных горлышек" на выезде из крупных городов образуются многокилометровые пробки

Через сутки

- на ТЭЦ (даже если там еще остался персонал) закончится топливо. Начнутся каскадные отключения электроэнергии. Встанут трамваи, метро и электропоезда.
- из-за отключения электричества, остановятся насосы и прекратится подача воды в жилые дома.

Через 48 часов

- за сутки без электричества, тоннели метрополитена будут затоплены водой
- зарегистрировав снижение в потреблении энергии, атомные электростанции перейдут в безопасный режим.

Через 1 неделю-10 дней

- Скоропортящаяся пища в магазинах и холодильниках окончательно испортится.
- На нефтяных терминалах переполнятся нефтеналивные танкеры и нефть будет продолжать самотеком изливаться в море.
- В пивоварнях из-за отключения электричества будут взрываться баки с бродящим пивом.
- Значительная часть деревянных домов будет уничтожена пожарами, вызванными как природными факторами, так и действиями выживших. Без пожарных команд многие города выгорят полностью. Также выжившие будут специально поджигать дома с целью уничтожить находящихся там зараженных
- не сумевшие освободиться из загонов, домашние животные начнут погибать от жажды и голода

Через 1-2 месяца

- На судах в холодных морях будет копиться лёд, и вскоре они начнут переворачиваться.
- Из-за повышения давления будут взрываться баки с метаном.
- Даже если ваши зараженные не нападают на животных, те из домашней скотины, кому удалось сбежать с ферм, станут жертвами диких животных, собак и выживших.

Через 6 месяцев

- Крысы и мыши (а может и зараженные?) поглотят все доступные запасы и покинут города.
- Консервы, даже имеющие длительные сроки хранения, также испортятся из-за несоблюдения условий хранения.



Через 9 месяцев-1 год

- Растения начнут расти в трещинах улиц, шоссе, тротуаров и зданий.
- Вышки связи упадут, антенны отключатся.
- Города заполнятся мелкими дикими животными (енотами, шакалами и койотами).
- Многие дамбы выйдут из строя и часть городов будет затоплена
- Вода в трубах замерзнет и они полопаются
- Асфальт во многих местах будет подмыт и улицы покроются провалами
- Добыть еду станет невозможно иначе, как занимаясь земледелием

Через 3 года

- Из-за недостатка тепла газовые трубы в холодных регионах взорвутся.
- Здания начнут трескаться, и их структура станет нестабильной.
- Через одну или две зимы исчезнут тараканы.
- Бензин даже при тщательном обслуживании теряет не меньше 10% объема резервуара в год. К исходу третьего года на заправках, в цистернах и хранилищах уже практически не останется топлива.

Так что лучше всего разверни действия своей игры в первый год после Конца Света. Если ты захочешь выбрать более поздний период, лучше оставь эту книгу и возьми классический "Apocalypse World".

Оружие

Сам я считаю бессмысленным сосредотачиваться на оружии, но в литературе о зомби-апокалипсисе с недавних пор появился целый под-жанр, полностью посвященный облизыванию каждого винтика огнестрельного любимца. На случай, если среди твоих игроков окажется любитель такого чтива, и ему покажется мало описания "ты нашел пистолет калибра 9мм", я и заготовил этот список.

Пистолеты и револьверы

- HK P7K3 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- S&W 410 DA Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- S&W 457 DA Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- American Arms Regulator Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Перезарядка Кровавое
- Colt Anaconda Revolver Боевое Одноручное Ближняя Громкое Перезарядка Кровавое
- L.A.R. Grizzly Mag Mk 3 Боевое Одноручное Ближняя Громкое Кровавое Хай-Тек
- Ruger GP-100 Revolver Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Перезарядка
- Beretta M9 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- Beretta Model 84 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Скрытое
- Browning BDA-9 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- Browning HP-35 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Кровавое
- CZ-75 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- Five-sevenN Pistol Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Двойной удар Хай-Тек
- Glock 17 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- HK P7M13 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- HK P9S Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Скрытое
- M1911A1 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- Ruger GS-32N Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Перезарядка
- S&W ASP 9mm Federal Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Скрытое
- S&W Model 29 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Перезарядка Кровавое
- SIG P220 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое
- Wealther PPK Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Скрытое



Пистолеты-Пулеметы

AUG 9mm Боевое Двуручное Ближняя Громкое Автомат Двойной удар Область Хай-Тек
AKM-S Боевое Двуручное Ближняя Громкое Автомат Кровавое Область
AKS-74U Боевое Двуручное Ближняя Громкое Автомат
Beretta 93R Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Автомат
Colt M177/CAR-15 Боевое Двуручное Ближняя Громкое Автомат
FN P90 Боевое Двуручное Ближняя Громкое Автомат Двойной удар Область Хай-Тек
HK MP5 Боевое Двуручное Ближняя Громкое Автомат Область
HK MP5K Боевое Одноручное Ближняя Громкое Автомат
HM-3 (Mexico) Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Автомат
Ingram M11 Гражданское Одноручное Ближняя Громкое Автомат Кровавое
Mini Uzi Боевое Одноручное Ближняя Громкое Автомат

Штурмовые винтовки

AK-47 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Кровавое Область
AK-74 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Двойной удар Область
Steyr AUG Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Двойной удар Область Хай-Тек
Beretta AR 70 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Область
F2000 IWS Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Двойной удар Область Хай-Тек
FA-MAS Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Область
FN-FAL Боевое Двуручное Большая Громкое Автомат Область
Galil Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Кровавое Область
HK G36 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Двойной удар Область
HK G3 Боевое Двуручное Большая Громкое Автомат Область
M14/Ruger Mini-14 Боевое Двуручное Средняя Громкое
M16A1 Carbine Боевое Двуручное Средняя Громкое
M16A2 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Область
M2 Carbine Боевое Двуручное Средняя Громкое
SG 550 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Область

Винтовки

Barret M82A1 Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка Кровавое Хай-Тек
Blaser R93 BA Rifle Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка
Cimarron 1873 Гражданское Двуручное Большая Громкое
De Lisle Carbine Гражданское Двуручное Средняя
FR-F2 Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка Кровавое
LAR Grizzly 50 Big Boar Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка Кровавое Хай-Тек
M1 Carbine Боевое Двуручное Средняя Громкое
M1 Garand Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка
M21 Sniper Rifle Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка
Marlin Model 1895SS Гражданское Двуручное Большая Громкое
Mini-14 Боевое Двуручное Средняя Громкое
Parker Hale (C3) Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка
PSG-1 Боевое Двуручное Большая Громкое
Remington 7600 Боевое Двуручное Большая Громкое



Remington M700 Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка
Ruger 10/22 Гражданское Двуручное Средняя Громкое
SKS Боевое Двуручное Средняя Громкое
Stoner SR-25 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат
SVD Боевое Двуручное Большая Громкое Кровавое
WA-2000 Боевое Двуручное Большая Громкое Двойной удар Хай-Тек
Weatherby .460 Боевое Двуручное Большая Громкое Перезарядка Кровавое

Дробовики

Gauge Shot Гражданское Двуручное Ближняя Громкое Кровавое Область
Ithaca Stakeout Боевое Двуручное Ближняя Громкое Кровавое Область
Mossberg M500 Боевое Двуручное Ближняя Громкое Кровавое Область
Remington 1100 Боевое Двуручное Средняя Громкое Кровавое Область
Savage 311-R Гражданское Двуручное Ближняя Громкое Перезарядка Двойной удар Область
Franchi SPAS-12 Боевое Двуручное Средняя Громкое Двойной удар Область
Franchi SPAS-15 Боевое Двуручное Средняя Громкое Двойной удар Область Хай-Тек
Protecta Боевое Двуручное Ближняя Громкое Двойной удар Область Хай-Тек
Single Barreled Гражданское Двуручное Ближняя Громкое Перезарядка Кровавое Область
Double Barreled Гражданское Двуручное Ближняя Громкое Перезарядка Двойной удар Область
Pump Action Гражданское Двуручное Ближняя Громкое Кровавое Область

Пулеметы

HK 21E Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Кровавое Область
L86A1 LSW Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Кровавое Область
M134 Minigun Боевое Станковое Средняя Громкое Автомат Двойной удар Область Хай-Тек
M60 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Кровавое Область
MAG-58 Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Кровавое Область
Minimi Боевое Двуручное Средняя Громкое Автомат Область

Гранатометы

HK69 Боевое Двуручное Ближняя Громкое Перезарядка Кровавое Область
M203 Боевое Двуручное Ближняя Громкое Перезарядка Кровавое Область
M32 Grenade Launcher Боевое Двуручное Средняя Громкое Кровавое Область Хай-Тек
Mark 19 Боевое Станковое Средняя Громкое Автомат Кровавое Область Хай-Тек

Как ты несомненно заметил, тут нет рукопашного оружия. Но я полагаю, ты и твои игроки сами с удовольствием решите, какие метки навесить на пожарный топор или сковороду. По правде сказать, фанатов современного рукопашного оружия куда меньше, нежели любителей огнестрела, и они куда менее занудны.

